Año I Nº 2 • $ 9.90.-

TOP Kids

Todo sobre SuperMario

LA FIGURA DE SCORPION, MAS PAGINAS! Y UN SUPLEMENTO PARA GENTE GRANDE!

Trucos del Game exclusivos

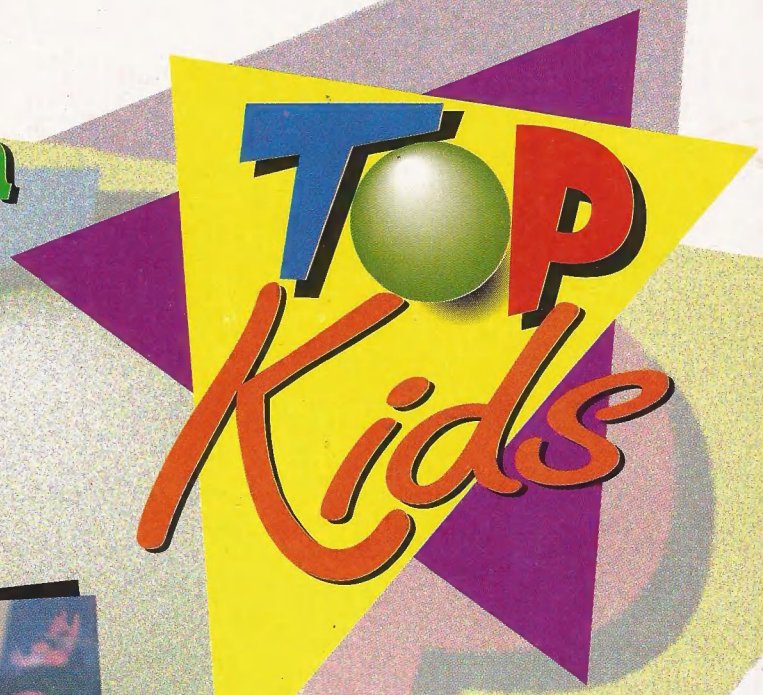
Bien Redondos los Ratones Divididos

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Scorpion regresa del Infierno

EL COMIC DE MORTAL KOMBAT

¡Por fin un programa que inventaste vos!

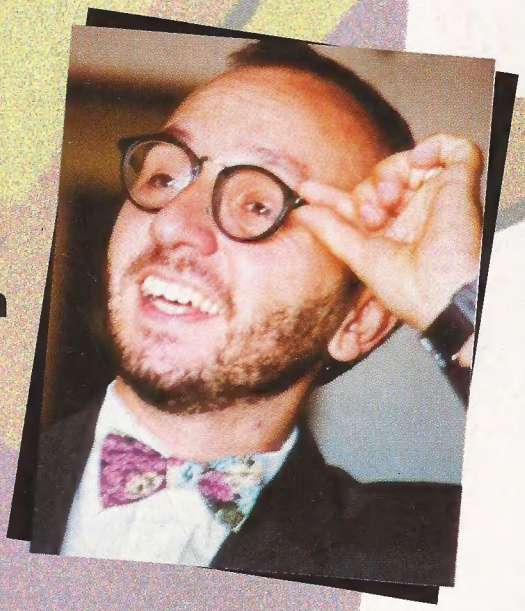


A la medida de tus sueños

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky

Participa especialmente:
Diego Ferrari



CON:

- Games
- Clips
- Música
- Reportajes
- Idolos
- Humor
- Información
- Condensados de dibujos
- Rankings
- Competencias de Games
- Trucos
- Un lugar para intercambiar cosas
- Y una banda tocando en el piso mucho, no?

SABADOS 15 hs.

ARGENTINA TELEVISORA COLOR

STAFF

Editorial Edukit s.a.

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Publicidad
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé

Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 15 de abril de 1994
en los talleres de Editorial
Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
**Distribución Cap.
y Gran Bs. As.**
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836 Tel.
304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Baez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef

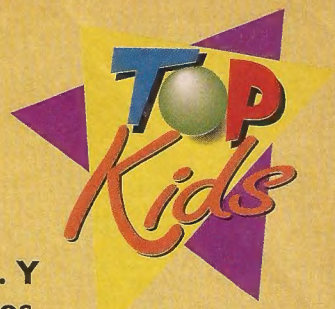
N° de Propiedad Intelectual en
Trámite

Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca Zega registrada de MIDNAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

Material escaneado por JTK para TOPKIDSCLUB

EDITORIAL



Y salió el número 1 de TOP KIDS. No fue fácil. Y cometimos algunos errores sobre los cuales nos vamos a callar la boca. Primero, porque ustedes ya saben cuales son... y segundo, porque si no lo saben, mejor. Ya se sabe, como dijo un amigo, que hacer el primer número de una revista es más fácil que hacer el segundo. Porque para hacer el segundo tuvo que gustar el primero y porque al primer número se le pueden perdonar algunas cosas. Al segundo número, no. En este segundo número traemos más páginas, más trucos, mejor información y, para que los papis no se queden afuera, un "suplemento para gente grande". Sí; ésta es la primera revista de chicos que no se olvida de los grandulones. Pobres! Así, mientras ustedes se divierten con TOP KIDS ellos tienen algo para hacer. Está bien, no?

EL DIRE

SUMARIO

3 Editorial
4 Scorpion regresa del infierno
7 Top Kids Games
9 Cine y Video
10 Games: Los bigotazos de SUPER MARIO
12 Cambio de mano
13 Top Kids Toys
14 STEVEN SPIELBERG (un chico grande)
16 Top Kids Music
17 S & G: Redonditos los Ratones Divididos
20 10 años en 10 líneas
21 Horroróscopo
22 Deporkids: Todos los partidos del mundial
24 Humor entretenido
28 Los trucos del Game
32 Bocabierta (correo)
34 Accesorios de Games
35 Comprendiendo los VG
36 Top Kids TV
37 Comic: MORTAL KOMBAT

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional por lo que carece de valor comercial.

Scorpion regresa del infierno

En el Mortal Kombat hay personajes poco comunes. Uno de ellos, misterioso por demás, es SCORPION. Hasta tal punto es misterioso que según cuenta la historia del torneo, fue asesinado hace unos años por Sub Zero, un integrante de un extraño clan. Tanto odio tenía adentro SCORPION que no se quedó tranquilo en el infierno y regresó desde allí para vengarse. En otras palabras y para decir esto sin vueltas, SCORPION es un espectro reencarnado!

Por supuesto, uno no se encuentra con espectros reencarnados todos los días y, para tener la seguridad de enfrentarse con uno, conviene remitirse al Mortal Kombat y así hallar al más popular de los espectros: SCORPION.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Pion

El pasado de Scorpion

Detrás de su máscara SCORPION esconde una poco simpática calavera. Así regresó del infierno: pero, su aspecto no siempre fue tan espantosos. Se cuenta que en el pasado, no hace demasiado tiempo, el hombre que fue SCORPION era un guerrero cuyo verdadero nombre y origen todavía se ocultan. Algo sí se sabe: era un campeón de artes marciales y tenia mujer e hijo. Al ser asesinado por el siniestro Sub Zero comenzó la leyenda que ya te contamos.

Ficha de Scorpion

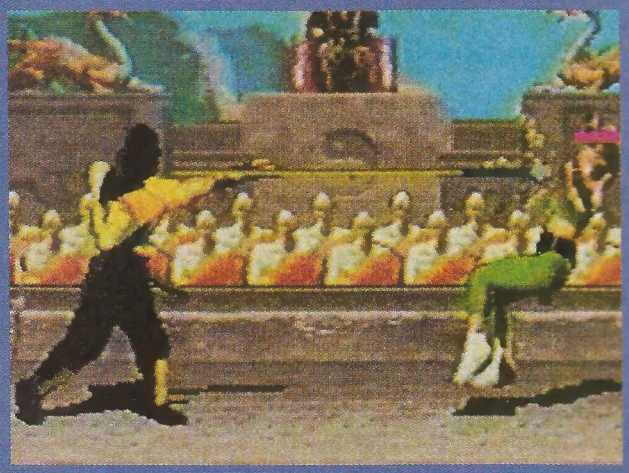
Nombre real:	Desconocido
Edad:	32 años
Altura:	1.85 m.
Peso:	95 kg.
Pelo:	Negro
Ojos:	No tiene
Estado legal:	Espectro reencarnado sin estado legal
Familiares conocidos:	En su vida anterior, esposa e hijo.
Lugar de nacimiento:	En su vida anterior, desconocido. Como Scorpion, el infierno.
Ocupación:	En su vida anterior, desconocido. Como Scorpion, alma perdida confinada a la venganza por el infierno.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Golpes exclusivos de Scorpion

Van Dan Spear

← ← + GB



Teleport Punch

Snes: ↓ ↙ ← + GA • Mega: ↓ ← + GA

Qué pasó realmente en el barco

El destartalado barco navegaba por el mar oriental de l China rumbo a la secreta sede del torneo organizado por Shang Tsung. Llevaba a cincuenta atletas a bordo, cincuenta futuros participantes del Mortal Kombat; entre ellos, un integrante del extraño clan de super asesinos chinos: Sub Zero. Detrás de él apareció de pronto un espectro: SCORPION. No tienen idea del susto que se pegó Sub Zero. No era para menos, el mismo Sub Zero había asesinado a SCORPION en un torneo anterior. El asesino ignoraba que, movido por la sed de venganza, SCORPION había regresado del infierno para aniquilar a quien lo mató. Sin embargo, cuando lo encuentra no lo elimina. Se conforma con agarrarlo del cuello y decirle que no es un asesino y que prefiere enfrentarse con él en el Mortal Kombat. "Te equivocas al perdonarme la vida", dijo entonces Sub Zero y, tal vez, tuviera razón.

C.B.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Golpe Fatal

D + ↑ ↑

En las versiones SNES + MEGA (con o sin código) el "fatality" de Scorpion es el mismo: se saca la máscara, muestra su bonita calavera y lanza un soplo de fuego, reduciendo a cenizas a su enemigo. Pero, como dice el sabio loco de TOP KIDS TV, sin que esto afecte para nada la entrañable amistad que une a los luchadores.

TOP Kids GAMES

GAME BOY

1. Mortal Kombat
2. Super Mario Land 2
3. The Leyend of Zelda
4. Super Mario Land
5. Joe & Mac
6. Tiny Toons
7. Battletoads
8. Jurassic Park
9. Lemmings
10. Terminator

NINTENDO

1. Super Mario 3
2. Mortal Kombat
3. Star Wars
4. Los Campeones
5. Street Fighter
6. Mario is Missing
7. Super Kirby
8. Goal 2
9. Jurassica Park
10. Terminator 2

SUPERNES

1. Mortal Kombat
2. Street Fighter II Turbo
3. Tiny Toons
4. Megaman X
5. Dragon Ball Z
6. Bugs Bunny
7. NBA JAM
8. Duffy Duck
9. Asterix
10. Star Fox

GAME GEAR

1. Mortal Kombat
2. Sonic Chaos
3. Sonic 2
4. Tazmania
5. Chakan
6. Alien 3
7. Terminator 2
8. Deep Duck Trouble
9. Outrun Europa
10. Star Wars

PC

1. Doom
2. Prince or Persia
3. Mortal Kombat
4. Sensible Soccer
5. Ultima VII
6. Lemmings 2
7. Wolfenstein 3D
8. Syndicate
9. Indiana Jones IV
10. Comanche

MEGADRIVE

1. Mortal Kombat
2. Street Fighter II
3. Sonic Spinball
4. Sonic 2
5. Flashback
6. NBA JAM
7. Terminator 2
8. Micro Machines
9. Cool Spot
10. Tazmania

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Un mundo en 3D

¡Buenas! Llegó la computadora

Basta que nos detengamos unos minutos frente a una pantalla de televisión para comprobar como el ordenador modificó el mundo de las imágenes. Los títulos de los programas, la publicidad, los videoclips y los efectos especiales de películas como Terminator II son muestra de imágenes generadas o alteradas por computadoras.

Para trabajar en casa...

Si nos olvidamos de los sistemas costosísimos que utilizan las grandes empresas especializadas, en el ámbito doméstico y semiprofesional hay equipos disponibles basados, principalmente, en dos tipos de ordenadores: los de 16 y 32 bits. En los casos de Intel, desde el 8086 en adelante, y Motorola de la serie 68XXX, esto es importante porque el tipo de software para un ordenador u otro está determinado por el modelo de procesador que incorpora. Complicado?

Un ejemplo para entender mejor...

Es posible encontrar programas de animación en 3-D para los equipos con procesador Motorola (ATARI, COMMODORE Y APPLE) pero muy pocos los que incorporan procesadores Intel, es decir, toda la familia de compatibles. En los primeros, el software más avanzado está disponible para la gama alta de APPLE MACINTOSH, con programas que permiten crear animaciones en tres dimensiones y efecto Morphing de muy buena calidad. Después están las aplicaciones para COMMODORE AMIGA, equipo muy utilizado en post-producción.

Y llegamos a tu PC...

Y llegamos con AUTODESK ANIMATOR PRO con resoluciones de pantalla superiores. Y con la estrella de los programas de animación para PC; 3-D ESTUDIO que dispone de los elementos para que hagas animaciones en 3-D de muy buena calidad.

Mucha velocidad y buena memoria

La velocidad en los procesos de animación es fundamental. Un ordenador tipo 386 puede tardar hasta 5 minutos para generar un solo fotograma de un objeto en 3-D a 256 colores. Una animación de 30 segundos demora algo más de 62 horas. Además, como una imagen generada por ordenador suele ocupar mucho espacio, la memoria se transforma en otro factor de vital importancia.

Para animarse con la animación...

La animación tridimensional no es sencilla. Se comienza creando un corte transversal de la forma que se desea obtener. Luego se proporciona al ordenador los datos necesarios para que genere el elemento básico. Este proceso, por lo general, se hace primero en wireframe o, para entendernos mejor, en estructura de alambre. Después se elaboran las superficies mediante la aplicación de texturas. Ya tenemos el objeto? Ahora es el turno de configurar los parámetros de la secuencia con variaciones de iluminación, reflejos y el desplazamiento de la cámara. Todo esto es fácil o es difícil?

O.S.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

CINE Y VIDEO

EN VIDEO DESDE ESTE MES DE ABRIL

Stallone es un demoledor

La acción transcurre en el año 2032 con dos rivales que fueron congelados en 1996. Empezamos bien. Stallone es John Spartan, un policía duro, que no conoce límites. Snipes es Simon Phoenix un despiadado criminal. En 1996 se llevaban muy mal, en el 2032 se llevan pésimo. Decididos a destruirse, en el mejor de los casos, se enfrentan esta vez en un mundo nuevo y extraño que no está preparado para recibir a estos dos camorreros. Todo pasa en una ciudad llamada San Angeles, que debe quedar a medio camino entre San Francisco y Los Angeles, digo.

**EL DEMOLEDOR.
DURACION 110'.
SUBTITULADA
EN CASTELLANO.
APTA PARA MAYORES
DE 13 AÑOS.**

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Una de boxeo

Esta vez, el muchacho es inglés, está exiliado en una tierra extraña y lo persiguen por sus creencias política. No tiene una vida fácil por lo que se ve. Para salir de una situación tan comprometida se apoya en el único amigo que puede ayudarlo. El amigo le enseña a boxear "primero con la cabeza y después con el corazón" y así enfrenta al sistema y a las injusticias sociales que observa a su alrededor. Esperemos que la película, que tiene como protagonista a Stephen Dorf, John Gielgud y Morgan Freeman, termine bien.

**LA FUERZA DE UNO.
DURACION 127'.
SUBTITULADA
EN CASTELLANO.
APTA PARA MAYORES
DE 13. Ufa!.**

Los dinosaurios al galope

Se viene una historia con estos simpáticos animalitos antediluvianos en la ciudad de Nueva York. Un dibujo animado presentado por Steven Spielberg y Frank Marshall que completa, desde otro punto de vista, la maravillosa aventura que fue "Jurassic Park". El argumento e esta película nos cuenta lo que le sucede a una niña solitaria y un niño en busca de aventuras, en la compañía de un grupo de dinosaurios camino a la imponente ciudad norteamericana, enfrentando a un enemigo que, por supuesto, es de esos malvados que mejor perderlos que encontrarlos.

**EL REGRESO DE LOS
DINOSAURIOS.
DURACION 68'.
HABLADA EN CASTELLANO.
APTA PARA TODO PUBLICO.**

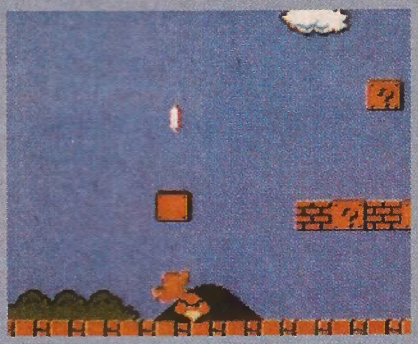
Los bigotazos de Super Mario vuelven a asomarse

Mario, el personaje más famoso de Nintendo vuelve al Super Nintendo con sus mejores éxitos, más un juego completamente nuevo!

El juego, en realidad, consta de las tres aventuras más divertidas de Mario más un juego nuevo jamás editado en los Estados Unidos: The Lost Levels. No busques ninguna diferencia entre estos juegos y las versiones para NES, ya que no las tiene. Los juegos son exactamente los mismos, salvo los grandes cambios en el área de gráficos y sonidos que los hacen completamente imbatibles. En el juego SUPER MARIO 3 se incluye un "Battle Mode", que es en realidad un juego extra en el que Mario y su hermano Luigi luchan entre ellos para juntar monedas. Qué vergüenza!

SUPER MARIO BROS. 1

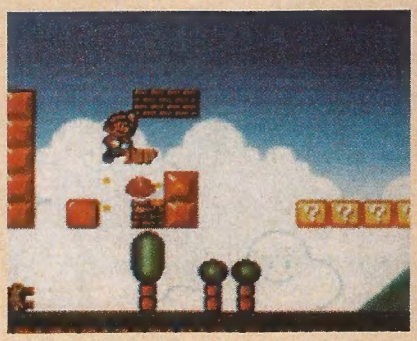
Lanzado originalmente en 1985 con el NES, este juego es prácticamente el mismo pero con los gráficos y sonidos ampliamente superiores que lo hacen totalmente atrapante.



Todo se encuentra en el mismo lugar y los controles son los mismos. La diferencia está en los excelentes gráficos y sonidos.

THE LOST LEVELS
(Los niveles perdidos)

Este juego fue lanzado solamente en Japón (donde tuvo un éxito terrible) con el nombre de SUPER MARIO 2. El juego es básicamente la segunda parte del SUPER MARIO BROS 1. Los niveles son más largos y mucho más difíciles. Ideal para aquellos a los que les gustó y terminaron el MARIO 1.



Cuidado! Este juego es mucho más difícil que los demás.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

SUPER MARIO BROS. 3

Probablemente el mejor juego para el sistema NES (y también el de mayor ventas), es SUPER MARIO 3, todo un clásico del videogame. Este es el juego en el que menos cambios se hicieron en el área de gráficos y sonidos, ya que había sido excelente desde siempre.

SUPER MARIO BROS. 2

Este juego es muy diferente a los otros. Super Mario 2 se desarrolla en los sueños de Mario y esto hace que las cosas no sean iguales.

NES y Super NES

Las mejoras en los gráficos dan, realmente, un toque especial a los juegos.

VEREDICTO TOP KIDS

Este juego es uno de los mejores que existen en el mercado. Como si cuatro juegos en uno fueran poco, se incluye un battle mode que es prácticamente un juego más. y como si todo esto no alcanzara también hay opción de grabar las jugadas, ya que el juego tiene batería. Esto significa que aquellos jugadores que no pudieron terminar estos juegos en el NES, esta vez podrán hacerlo grabando las jugadas para continuarlo otro día. Un juego para no perderse!

E.P.

Gráficos y Sonido:	93%
"Jugabilidad":	91%
Dificultad:	83%
Diversión/Desafío:	90%

Material escaneado por J Lic para /TOPKIDSCLUB

Llegaron las primeras cartas a "Cambio de Mano" pero no tantas como a otras secciones. Una de esas cartas, la de Marcelo Hugo Rossi de Capital, nos dice que no le quedó muy clara esta sección y que se la expliquemos mejor. Ahí va la respuestas para él y para todos los que tengan dudas: CAMBIO DE MANO es un "lugar" compartido por esta revista y el programa de televisión TOP KIDS para que ustedes intercambien lo que quieran en las siguientes categorías: LIBROS, REVISTAS, MUSICA, GAMES y JUGUETES. Cuando localicemos a dos lectores que coincidan en lo que quieren intercambiar, les escribimos o los convocamos al programa (según donde vivan) y se hace el cambio. Así de fácil.

PRIMERAS CARTAS

CARLOS ALBERTO ARIAS de RAMOS MEJIA: (N° 001) - REVISTAS
Tiene todas las revistas "OK SUPER CONSOLAS" desde el número 2 al 10 y quiere cambiarlas por igual cantidad de números de la revista "ON OFF" (El mundo apasionante de la innovación). Estas dos revistas son españolas. Si te interesa el trueque, escribí a CAMBIO DE MANO, da la mayor cantidad de datos sobre lo que ofrecés a cambio y decinos el número de carta a la que te referís (En este caso, el 001).

MATIAS ADRIAN LOPEZ de MAR DEL PLATA: (N° 002) - REVISTAS
Ofrece los diez primeros números de la revista española TODO SEGA a cambio de diez revistas norteamericanas sobre videogames de los años 1992/1993.

JUAN IGNACIO RESTIVO de BARRIO NORTE: (N° 003) - LIBROS
Quiere cambiar LA ISLA DEL TESORO de Stevenson, buena encuadernación y en excelente estado (chiche-chiche) por novela de JULIO VERNE, si es posible, NORTE CONTRA SUR.

Material escaneado por JTKc para

NOVEDADES

SUPER METROID

Para aquellos que no hayan visto la aventura original de Metroid para el sistema NES, les contamos que este game fue lanzado allá por 1987 por Nintendo y que fue el mayor éxito de la época. Desde ese tiempo los jugadores americanos le han estado insistiendo a Nintendo para que haga una versión nueva para el sistema Super NES.
Super Metroid es una combinación de las dos aventuras anteriores del mismo nombre, más todo un mundo completamente nuevo para explorar. Muchos de los elementos que hicieron a Metroid I tan famoso han sido incluidos en Super Metroid y, por supuesto, han sido completamente rediseñados para poder aprovechar al máximo la capacidad del Super NES. Por su parte, elementos de Metroid II para Game Boy como la memoria con batería también fueron incluidos.
Los gráficos y los sonidos de este game son de lo mejor: niveles muy detallados y coloridos con sonido estereo. El mundo de Super Metroid, Zebes, va a ser más grande de lo que jamás hayas visto. Para darte una idea te decimos que los programadores de Nintendo tuvieron que utilizar más memoria que para cualquier otro juego de Super NES, batiendo así un record: 24 MegaBits!
La historia: Samus Aran, la chica policía del espacio vuelve una vez más al planeta Zebes para destruir de una vez por todas a "Madre Cerebro", un malvado cerebro gigantesco con ojos. Así de simple.

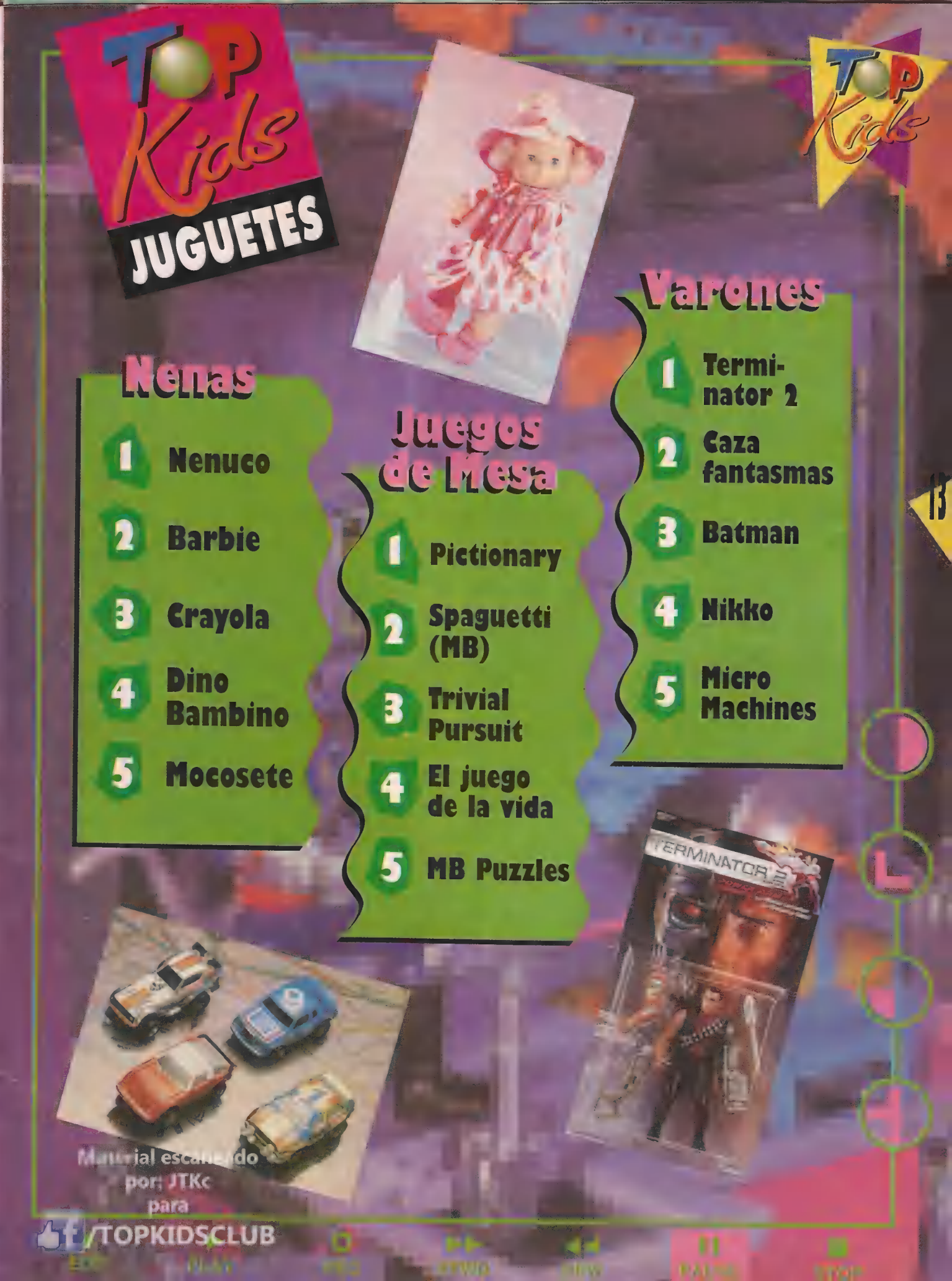
VEREDICTO

Con este game te vas a re-copar. Si te gustan los juegos de acción en donde tenés que ir investigando hasta encontrar los ítems que necesitás y a los enemigos finales, te recomendamos este game. Si querés darte una idea de como es, los games Metroid I y II (para NES y Game Boy respectivamente) son lo más parecido que hay. La acción contínua, un montón de movimientos y ataques para realizar, enemigos re-detallados y gigantes y un mundo inmenso que vas a tener que recorrer son algunos de los puntos a favor que tiene este game.
La dificultad del game varía mucho: cuando recorrés los pasillos y pasajes hay que luchar continuamente con toda clase de bichos no tan difíciles de matar, pero cuando te encontrás con uno de esos enemigos finales tan temidos, ahí sí que hay que prepararse en serio para pelear.

VEREDICTO TOP KIDS:

Gráficos y Sonido:	**89%**
Jugabilidad:	**92%**
Dificultad:	**92%**
Diversión/Desafío:	**87%**

E.P.


TOP Kids
JUGUETES
Nenas
1 Nenuco
2 Barbie
3 Crayola
4 Dino Bambino
5 Mocosete
Juegos de Mesa
1 Pictionary
2 Spaguetti (MB)
3 Trivial Pursuit
4 El juego de la vida
5 MB Puzzles
Varones
1 Terminator 2
2 Caza fantasmas
3 Batman
4 Nikko
5 Micro Machines
TERMINATOR 2
Material escaneado por: JTKc para
/TOPKIDSCLUB
13

REPORTAJES NO AUTORIZADOS

Steven Spielberg, un chico grande

Como todo el mundo sabe, la dirección de TOP KIDS no escatima en gastos. Así que para hacer una nota a Steven Spielberg, el múltiple ganador de Oscar en la última fiesta de Hollywood, envió de inmediato a los Estados Unidos a su periodista estrella: Coyote Barolo. Lo hizo viajar en ómnibus, claro. Porque una cosa es cubrir una nota y otra derrochar dinero. hace dos semanas, Coyote, perdido en la selva amazónica pidió instrucciones desde un teléfono público. "Siga adelante, confiamos en usted!" dijo el director mientras tomaba sopa. La semana pasada desde una montaña no identificada de América Central pidió algún dinero para llegar hasta la residencia de Spielberg. Allá fueron 82 pesos de la caja chica de la revista. Y Coyote Barolo llegó hasta la puerta misma de la residencia del famoso creador. Tocó el timbre y una empleada puertorriqueña le dijo con voz valiente: "Dice el señor Spielberg que no está". Pero Barolo no se quedó quieto... porque al tocar nuevamente el timbre recibió una tremenda descarga eléctrica que lo dejó saltando. De todas maneras, gracias a una vecina de Spielberg y a un par de revistas que compró, nos mandó este REPORTAJE NO AUTORIZADO por el propio Steven Spielberg en persona.

Material escaneado por JKc para /TOPKIDSCLUB

BAROLO TAMPOCO SE RINDE

Coyote, con apenas cinco dólares en el bolsillo, pudo sin embargo acercarse al genial director de cine. Spielberg lo miró asombrado por la integridad profesional de nuestro enviado. "Bueno, qué quiere?" le dijo en un aceptable castellano. "Algo para el taxi", respondió C.B. que sabe aprovechar oportunidades.

UN CHICO FEO CON UNA CAMARA

La misma vecina que no paraba de contarle cosas a Coyote Barolo y de comer masitas de chocolate, siguió con otra parte de la historia: Steven Spielberg nació en Cincinatti, Ohio y, de chico, era flaco, orejudo, feo y mandón. A los 12 años, cuando ya vivían en Phoenix, Arizona, la madre le regaló una cámara filmadora de ocho milímetros. Cuenta la vecina que desde entonces Steven vió la vida a través de su cámara. A los pocos días de recibir ese regalo ya había filmado su primera película de cine-catástrofe. Se trataba del choque de dos trencitos eléctricos. La familia Spielberg se mudaba seguido, lo que obligaba a la vecina a mudarse también cosa de no perderse detalles de la vida de Steven. A esa altura del relato, la vecina le dijo a Barolo, tomándolo de un brazo: "Y ahora, prepárese para recibir una mala noticia". "¿Qué?, preguntó Barolo angustiado. A lo que la vecina respondió con un hilo de voz: "Se me acaban de terminar las masitas de chocolate".

COMO ERA SPIELBERG CUANDO ERA CHICO?

Según una señora que vivía al lado de lo de la familia Spielberg, el pequeño Steve era un chico solitario y travieso. Solitario porque le gustaba encerrarse en su cuarto a imaginar historias y travieso porque se la pasaba asustando a sus hermanas. A su hermana Annie, según la vecina, le hacía pasar las de Caín disfrazándose de vampiro y apareciéndosele de repente en el lugar menos pensado. A su hermana Nancy le arruinaba todas sus muñecas, cortándole el pelo. En cambio a su tercer hermana, Sue, la reservaba para los sábados, cuando los padres salían dejándolos solos. Entonces la aterrorizaba con historias sustos y otras variedades. De esto se desprenden dos cosas: que Steven era un chico muy difícil y que la vecina era muy curiosa.

LA FILMOGRAFIA DE SPIELBERG

Estos datos fueron recortados por C.B. de una revista que compró y que le costó dos dólares cincuenta.

* Su primera película fue un corto titulado Amblin que, a los 20 años le valió un contrato con la Universal.
* 1972, Duel o El diablo sobre ruedas, telefilm que se exhibió en salas comerciales.
* 1974, Loca evasión
* 1975, Tiburón, su primer gran éxito
* 1977, Encuentros cercanos de tercer tipo
* 1979, Indiana Jones, en busca del arca perdida
* 1982, E.T.
* 1984, El color púrpura
* 1987, El imperio del sol

Pero hay otras películas famosas de Spielberg como productor o como director. Recordemos por ejemplo, Gremlins, El secreto de las pirámides, Poltergeist, las tres partes de Regreso al futuro, Joe contra el Volcán, Quién engañó a Rogger Rabbit, Arachofobia, Hook y sus recientemente premiadas Jurassic Park y la Lista Schindler.

FE DE ERRATA

Sí, ya sabemos, le erramos feo en el número anterior: La Industrial Light & Magic no es de Spielberg sino de George Lucas. La de Spielberg se llama Amblin. Sorry

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

TOP Kids MUSIC

TOP KIDS NACIONAL

1. **MATADOR**
   Los Fabulosos Cadillac.
2. **EL AMOR DESPUES DEL AMOR**
   Fito Paez.
3. **SIN DOCUMENTO**
   Los Rodríguez.
4. **WAITIN**
   Los Pericos.
5. **LA MARCA DE LA GORRA**
   Los Auténticos Decadentes.
6. **MI VIEJA**
   Pappo.
7. **ME LATE**
   Los Pericos.
8. **EL OSO**
   Fito Paez.
9. **TRACTOR AMARILLO**
   Zapato Veloz.
10. **VICIO**
    Los Ratones Paranoicos.

TOP KIDS INTERNACIONAL

1. **BLANCO Y NEGRO**
   Micheal Jackson
2. **JAM**
   Michael Jackson.
3. **NO LLORES**
   Guns'n Roses.
4. **TODO LO QUE ELLA QUIERE**
   Ace of Base.
5. **QUE PASA**
   4 non Blondes.
6. **CURAR AL MUNDO**
   Michael Jackson.
7. **LLUVIA DE NOVIEMBRE**
   Guns'n Roses.
8. **HAPPY NATION**
   Ace or Base.
9. **CASI REAL**
   Roxette.
10. **SUATE**
    Luis Miguel.

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlo. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

BIEN REDONDITOS LOS RATONES DIVIDIDOS

Cuando las revistas, las radios, la televisión y los que no tienen nada que hacer deciden preguntarle a los chicos que van desde los 6 ó 7 años hasta los 12, 14 ó 15, cuál es la música que más les gusta, todos se sorprenden al enterarse de que el rock ha prendido en los más pequeños como los grandes no pueden imaginarse. A nosotros nos pasó lo mismo y más allá de los éxitos puntuales que consagra a grandes intérpretes y buenos temas, hay tres conjuntos que llaman la atención de los chicos, tanto, como de los adolescentes: Los Redonditos de Ricota, Los Ratones Paranoicos y Divididos.

Los Redondos de Patricio Rey, con la voz del Indio Solari, que nacieron en la década del 70, es una banda con aguante, no da entrevistas, le esquiva a los medios y se comunica con la gente por medio de sus recitales y sus discos, como el doble que suena ahora, "Lobo suelto, cordero atado". Los Ratones ya llevan diez años entre nosotros con la voz de Juanse, que es su líder. Son los Rolling Stones made in casa. A Divididos se la considera la mejor banda del momento, con Ricardo Molo, voz y guitarra y Diego Arnedo en bajo. Su último trabajo: "La era de la boludez".

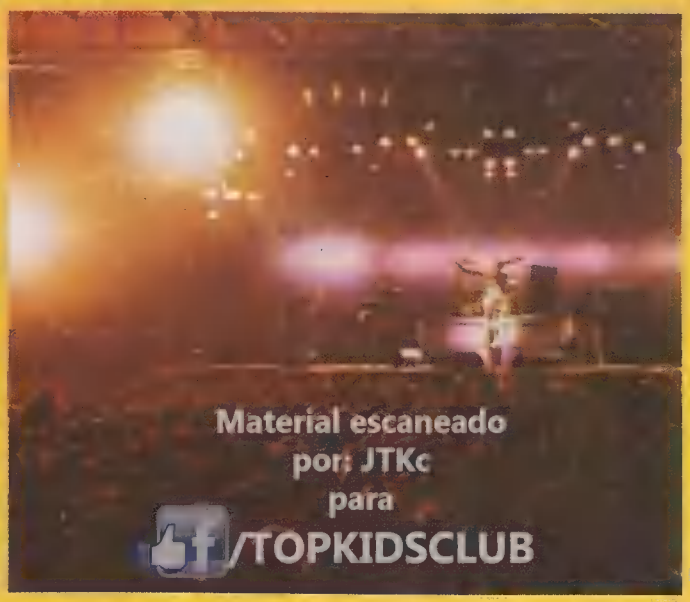
LO NACIONAL MAS QUE LO EXTRANJERO (CON EXCEPCIONES)

Claro que a lo chicos les gusta con locura Guns' N Roses y Michael Jackson, pero de un tiempo a esta parte las formaciones locales van sumando fans en las nuevas generaciones. Y a los tres grupos mencionados hay que agregar, con otro estilo, a Fito, Charly y los muy votados Fabulosos Cadillac, Los Pericos y el mismísimo Pappo; todo esto, claro, según las encuestas de Top Kids.

UN POCO DE OBJETIVIDAD, DIGO..

Está claro que, en los últimos tiempos, los que hace unos años eran grupos "marginales", fueron adaptándose a las exigencias comerciales sin que esto determinara que bajasen todas sus banderas. O los medios se acomodaron a ellos o ellos se acomodaron a lo medios. Lo cierto es que el sonido mejoró, las técnicas fueron otras y los que antes solamente podían disfrutarse en pequeños círculos de elegidos hoy se ven y escuchan por televisión y radio. La opinión generalizada es que este rock de hoy, aunque no tenga el toque rebelde de otros tiempos, es definitivamente mejor.

A esto podemos agregar que las letras en castellano, que antes mucho evitaban escuchar con música de rock, ahora prenden, permitiendo la aparición de buenos letristas dispuestos a contar historias que tienen que ver con nosotros.



Un walk-man para ver televisión

Es un aparato totalmente portátil; se trata de una pequeña caja que podrás llevar en tu cinturón, conectada a unos anteojos especiales capaz de transmitir las señales de televisión y/o video. Qué tal? Esas señales se proyectarán delante de tus ojos, mires para donde mires. El capo de la empresa Virtual Vision que creó este nuevo medio asegura que va a revolucionar el mundo de la imagen.

Por suerte, su campo de aplicación no es solamente el de mirar televisión por puro entretenimiento (te imaginás a la gente llevando por delante medio mundo, porque está mirando un partido de televisión mientras camina por la vereda?) Este invento sirve, sobre todo, para ayudar a grupos de personas que trabajan en conjunto, como cirujanos o controladores de vuelos. Los dentistas en los paises donde el walk-man TV funciona, se los dan a los pacientes para entretenerlos mientras trabajan con su torno o cuando tienen que sacar una muela. En otras palabras: lo bueno del nuevo aparato está en todas las cosas que, a partir de él, pueden hacerse. Si, en cambio, por ejemplo, estás en el colectivo o en una plaza y te pones a mirar tu walk-man TV, es posible que te transformes en un autómata. Y mientras mirás tu video te pierdes de mirar la vida que, te aseguro, es más interesante.

O.S.

CIUDADES

Japón le sigue quedando chico a los japoneses y como no hay tierra suficiente para construir ciudades, decidieron edificarlas cada vez más altas. A tal punto que la compañía Taisei tiene el propósito de construir un edificio (mejor, una ciudad) de... cuatro kilómetros de alto. Sí, leyeron bien: cuatro kilómetros, unas cuarenta cuadras de alto. La base del edificio, que será una verdadera montaña hueca, será de 6 kilómetros y tardarán en hacerla unos 30 años. Cuánto costará? Muchísimo. Sin embargo, desde que comience a ser construida, piensan explotarla como atracción turística con lo cual recaudarán gran cantidad de dinero para seguir edificando. No está mal, no?

La forma de esta montaña-edificio será similar a la torre Eiffel. Para los pocos que no conozcan la torre Eiffel, les diré que es esa torre metálica que hace más de

Visita escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

VERTICALES

cien años aparece en todas las postales de París, la capital francesa.

Todavía no está decidido dónde se construirá esta ciudad vertical pero, seguramente, la harán sobre un lago o una bahía, para no ocupar tierras que son tan importantes para los japoneses. Según el proyecto, la ciudad tendrá en su base un enorme parque con lagos, cataratas, jardines colgantes, estadios deportivos, grandes salones culturales, ferias y hoteles. Cuánta gente podrá vivir en esta "pequeña casita"? Entre medio millón y 700 mil personas. O sea que casi todos los habitantes de la provincia de Corrientes podrían vivir en ese edificio. Una inquietud. Los habitantes de esta ciudad deberán ser bien educados y no tirar papeles ni otras cosas por la ventana. De otra manera, a los vecinos de abajo los taparían.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Ya que está, hablemos de Videogames

Nintendo®

Los productos NINTENDO son juegos electrónicos para conectar en la televisión en los hogares. Dentro de este rango de productos existen tres plataformas entra las cuales puedes decidirte:

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

Se trata de una consola con un procesador de ocho bits sobre cuya base se desarrolla gran parte de la gama de juegos, los que más tarde se tradujeron a las dos otras plataformas. Es el sistema más exitoso de todos los tiempos y el más popular. Funciona con cartuchos, de lo cuales debe haber cerca de 800 títulos editados. Se conecta al televisor y pueden jugar dos personas a la vez.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES)

Básicamente es igual al anterior, con la diferencia de un procesador que lo dobla en velocidad y capacidad (16 bits). Esto le confiere mayor velocidad en el procesamiento de imágenes, sonidos, animación, etc. Se puede asegurar que en calidad de imagen y sonido no hay quien iguale en el mercado a este producto.

GAME BOY

Es un sistema portátil con una pequeña pantalla LCD de alta resolución. Todo el aparato tiene el tamaño de un walkman que funciona a pilas (o con transformador en enchufe de pared) y se acciona por medio de cartuchos intercambiables que tienen distintos juegos.

TEF

Se viene el Mortal Kombat II

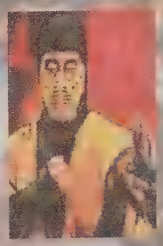
Johnny Cage

Kung Lao

Mileena

Raiden

Kitana


Scorpion

En este recuadro te damos algunos datos de la segunda versión de Mortal Kombat. Para que sepas, los guerreros que siguen en combate son: LIU KANG, el noble pescador y monje shaolín: SUB ZERO, el simpaticón asesino ninja; SCORPION, el misterioso espectro reencarnado; RAYDEN, que hace las veces de dios del trueno y JOHNNY CAGE, el actor especialista en artes marciales. Los nuevos son los que siguen, anotá: JADE, mujer ninja vestida de verde, como su nombre lo indica; KINTARO, jefe del ejército del lamentablemente derrotado Goro; KITANA, hermosa luchadora que tiene diez mil años de edad pero representa muchos menos; REPTILE, con cuerpo de hombre y cabeza de reptil, con poco arrastre entre las chicas; JAX, un agente de las fuerzas especiales de los EE.UU.; MILEENA, gemela malvada de Kitana; KUNG LAO, descendiente del original monje de la Orden de la Luz; BARAKA un humanoide que veranea en los basurales del mundo exterior y el mismísimo SHANG TSUNG pero cuando era joven. La familia se agranda. Lástima que se lleven tan mal. Ah! Habrá nuevos golpes exclusivos y dos o tres "fatality" por personaje como para impresionar a la abuela.

Reptile

Shang Tsung

Baraka

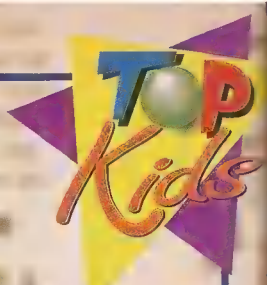
Jax

Liu Kang

Sub - Zero

Material escaneado por JTK

10 años en 10 líneas



1. En 1989 Sting y Bruce Springsteen ofrecieron un recital en Los Angeles para recaudar fondos destinados a resolver, en parte, la situación de los bosques inundados del Amazonas. Cada entrada costaba 5.000 dólares.

2. En 1989 el grupo argentino La Torre, donde cantaba Patricia Sosa, actuó con gran éxito en la Unión Soviética. Fue el primer conjunto de rock de habla hispana que actuó en ese país.

3. En mayo de 1990 llegó a la Argentina el actor Sean Connery, para filmar "Highlander II". En dos semanas ganó 7 millones de dólares y por cada día que NO trabajaba cobraba medio millón.

4. En 1990 Silvester Stallone recibió la "Trompetilla Dorada", trofeo al peor actor de los últimos diez años.

5. En agosto de 1991 el rockero norteamericano Frank Zappa anunció que quería ser presidente de su país. Claro que no lo logró.

6. En los últimos cinco campeonatos Velez fue campeón en uno (Clausura del 93): fue segundo en dos (Apertura del 93 y Clausura del 92); cuarto en el Apertura del 91 y sexto en el Apertura del 92.

7. En septiembre de 1989 se realizó en EE.UU. el primer concierto de rock en castellano. El encargado de hacerlo fue Miguel Mateos.

8. En noviembre de 1990 Charly García fue amenazado por un fan que subió al escenario en pleno recital armado de un revolver. Después se supo que el revólver era de juguete.

9. Este año River hizo nueve goles en dos partidos. La última vez que había convertido igual cantidad de goles fue en el torneo 85/86. Entonces venció a Platense 3 a 1 y a Temperley 6 a 0.

10. En 1990 el líder del rock pesado, Pappo, fue detenido en Córdoba por romper vidrieras y patear tachos de basura. Pero ya no lo hace más.

/TOPKIDSCLUB

FIGURITA DIFICIL

(léelo solamente si tenés muchas ganas)

¿Saben lo que es un campo minado?

Para quien se juega en una empresa importante siempre hay un riesgo. Yo recuerdo que, cuando era chico y estaba en segundo grado, la maestra nos dió, como tarea en clase, un problema. Finalizado el ejercicio comprobé que mi respuesta era distinta a la de todos los demás. Sin embargo, siguiendo un impulso que me resultaba extraño, decidí mantenerme con esa respuesta a pesar de todo. Quería arriesgarme. Al terminar la clase, la maestra me felicitó: fuí el único que había respondido bien. Pocas veces en mi vida tuve una actitud tan firme. Después, viendo películas de guerra me dí cuenta que yo había caminado, aquel día, por un campo minado. Por donde no había caminado nadie. Me había arriesgado.

En los medios de comunicación (o sea la televisión, la radio, el cine, el diario, etc.), el que se arriesga con algo nuevo camina por un campo minado, porque arriesgarse en estas empresas,significa jugar mucho dinero, mucho prestigio y, a veces, uno juega todo lo que tiene. Por eso hay quienes prefieren seguir los pasos de los que acertaron con el camino antes que uno y los imitan para no arriesgar nada. Por eso es que ves programas que se parecen a otros programas o revistas que se parecen a otras revistas. Si esta se parece a otra u otras que anda o andan por ahí... no fue nuestra intención. Lo que quisimos fue caminar por nuestro propio campo minado.

Cuál es tu opinión sobre este tema? Quién te dice.. tal vez tu respuesta sea publicada. Mis iniciales son W.B. y esta sección se llama "Figurita Difícil".

W.B.

A qué llamamos Horroróscopo

En el primer número de TOP KIDS dijimos que el HORROROSCOPO es prácticamente como un horóscopo pero horroroso. Algunos chicos que siguieron atentamente nuestras predicciones nos dijeron que habíamos acertado en todo! No saben el susto que nos pegamos. Si llegamos a acertar nuevamente no estamos dispuestos a creerlo.

ARIES:
(21 de marzo al 20 de abril)
Dicen que los astros, comenzando por el planeta Marte, hacen que te sientas primero en todo. Un poco de humildad, querido. Además esa flaca que te gusta es de Leo y es brava. Ojito!

TAURO:
(21 de abril al 20 de mayo)
Sos bastante cabeza dura pero, adentro, las neuronas funcionan a mil por hora. Si descubriste un nuevo truco para vencer a Goro, escribinos rápido. Cómo te fue con la chica que se hacía la distraída?

GEMINIS:
(21 de mayo al 21 de junio)
Dicen que sos dos chicos en uno. Aprovechá entonces: mientras uno de los dos juega al Mortal Kombat que el otro salga de paseo con la morochita de ojos verdes. Y no dejes las cosas a medio hacer!

CANCER:
(22 de junio al 22 de julio)
Se dice por ahí que sos algo veleta. Podés apuntar para cualquier lado. Pongamos las cosas en su lugar: la chica de enfrente, o la flaquita que conociste la semana pasada?

LEO:
(23 de julio al 22 de agosto)
Tenés pecas? Se dice que los de tu signo tienen muchas. También se afirma que pueden alcanzar los objetivos que se propongan. En una de esas hacés 10 ó 15 millones de puntos en el Mortal Kombat.

VIRGO:
(23 de agosto al 22 de sept.)
Es verdad que tenés gran inteligencia y que sos muy despierto? Grande! Se dice que los de Virgo son muy elegantes. Así que no andes con una remera verde arriba de un pulover de lana!

LIBRA:
(23 de sept. al 22 de oct.)
Venus te hizo muy equilibrado: por eso cuando comés una porción de pizza, comés otra de torta. Cuidado, a la chica que te mira en clase no le gustan los chicos gorditos.

ESCORPIO:
(23 de oct. al 21 de nov.)
Mirá que sos bravo, eh? Así como podés querer mucho a tus amigos, tenés arranques de peleador. De todas maneras sabés ser generoso. Si te ganás el "arcade" de TOP KIDS... me lo prestás?

SAGITARIO:
(22 de nov. al 21 de dic.)
Tu signo es de fuego y te gustan los viajes largos. Tomá el colectivo y seguí hasta la terminal. Sos muy franco, capaz de decirle a la chica de ojos grandes: "Sí, sos linda pero media pava".

CAPRICORNIO:
(22 de dic. al 20 de enero)
Sos un pibe de éxito. Y tenés mucha confianza en vos mismo. Un día de estos parás en la calle a la flaquita de rulos y le decís: "Como a Johnny Cage, a mi me quiere todo el mundo. Vos también?

ACUARIO:
(21 de enero al 19 de febrero)
Sos un chico al cual le gusta que las cosas sean justas. Sos una especie de Superpibe pero sin la capita voladora. Una cosa: cómo te fue con la chica de Leo? Bien?

PISCIS:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Parece que sos un chico indeciso. Por ahí te agarran ganas de salir con tus amigos para jugar en los videogames... pero tenés ganas, también, de encarar a esa que vos sabés. Todo no se puede hacer!

DEPOR Kids MUNDIAL

Digitalizado por FIFA para FIFA DIGITAL CLUB

Se viene el Mundial de Fútbol en un par de meses. Las ciudades norteamericanas de Los Angeles, Nueva York, Boston, Dallas, Detroit, San Francisco, Chicago, Washington y Orlando serán las sedes de la Copa 94 desde el 17 de junio hasta el día de la final el 17 de julio. Hoy, TOP KIDS te trae todos los partidos, fechas y ciudades para que lleves la cuenta de lo que pase en Estados Unidos.

GRUPO A

Los Angeles 18/6
COLOMBIA c. RUMANIA

Detroit 18/6
EE UU c. SUIZA

Los Angeles 22/6
EE UU c. COLOMBIA

Detroit 22/6
RUMANIA c. SUIZA

Los Angeles 26/6
EEUU c. RUMANIA

San Francisco 26/6
SUIZA c. COLOMBIA

GRUPO B

Los Angeles 19/6
CAMERUN c. SUECIA

San Francisco 20/6
BRASIL c. RUSIA

San Francisco 24/6
BRASIL c. CAMERUN

Detroit 24/6
SUECIA c. RUSIA

Detroit 28/6
BRASIL c. SUECIA

San Francisco 28/6
RUSIA c. CAMERUN

GRUPO C

Chicago 17/6
ALEMANIA c. BOLIVIA

Dallas 17/6
ESPAÑA c. COREA S.

Chicago 21/6
ALEMANIA c. ESPAÑA

Boston 23/6
COREA S. c. BOLIVIA

Chicago 27/6
BOLIVIA c. ESPAÑA

Dallas 27/6
ALEMANIA c. COREA S.

GRUPO D

Boston 21/6
ARGENTINA c. GRECIA

Dallas 21/6
NIGERIA c. BULGARIA

Boston 25/6
ARGENTINA c. NIGERIA

Chicago 26/6
BULGARIA c. GRECIA

Boston 30/6
GRECIA c. NIGERIA

Dallas 30/6
ARGENTINA c. BULGARIA

GRUPO E

Nueva York 18/6
ITALIA c. IRLANDA

Washington 19/6
NORUEGA c. MEXICO

Nueva York 23/6
ITALIA c. NORUEGA

Orlando 24/6
MEXICO c. IRLANDA

Nueva York 28/6
IRLANDA c. NORUEGA

Washington 28/6
ITALIA c. MEXICO

GRUPO F

Orlando 19/6
BELGICA c. MARRUECOS

Washington 20/6
HOLANDA c. A. SAUDITA

Nueva York 25/6
A. SAUDITA c. MARRUECOS

Orlando 25/6
BELGICA c. HOLANDA

Orlando 29/6
MARRUECOS c. HOLANDA

Washington 29/6
BELGICA c. A. SAUDITA

OCTAVOS DE FINAL

Part. 1: 3/7 Los Angeles	1° A c. 3° C D o E	Part. 5: 2/7 Nueva York	1° E c. 2° D
Part. 2: 3/7 Dallas	2° F c. 2° B	Part. 6: 5/7 Chicago	1° C c. 3° A B o F
Part. 3: 4/7 Orlando	1° F c. 2° E	Part. 7: 5/7 Boston	1° D c. 3° B E o F
Part. 4: 4/7 San Francisco	1° B c. 3° A C o D	Part. 8: 2/7 Washington	2° C c. 2° A

CUARTOS DE FINAL

Part. A: 10/7 San Francisco	Gan. 1 c. Gan. 2	Part. C: 10/7 Nueva York	Gan. 5 c. Gan. 6
Part. B: 9/7 Dallas	Gan. 3 c. Gan. 4	Part. D: 9/7 Boston	Gan. 7 c. Gan. 8

SEMIFINAL

Part. E: 13/7 Los Angeles	Gan. A c. Gan. B	Part. F: 13/7 Nueva York	Gan. C c. Gan. D

3° Y 4° PUESTO

16/7 Los Angeles	Perd. E c. Perd. F

FINAL

17/7 Los Angeles	Gan. E c. Gan. F

Los rivales de Argentina en el grupo D

GRECIA

NOMBRE OFICIAL: República Helénica
SUPERFICIE: 131.990 Km2
POBLACION: 10.063.000 habitantes
CAPITAL: Atenas (fundada en el S. XIII A.C.) 885.737 habitantes
MONEDA: Dracma
IDIOMA: Griego
RELIGION: Ortodoxos (96.7%)
TIERRA CULTIVADA: 30%
EXPORTA: Tabaco, aceite de oliva, vestidos y calzados, productos de petróleo, textiles, cuero y pieles finas.

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

NIGERIA

NOMBRE OFICIAL: República Federal de Nigeria
SUPERFICIE: 923.768 Km2
POBLACION: 112.163.000 habitantes
CAPITAL: Abuja (fundada en 1928) 378.671 habitantes
MONEDA: Naira
IDIOMA: Inglés (además se hablan 300 lenguas y dialectos africanos)
RELIGION: Musulmanes (45.4%), protestantes (15.7%), católicos (12,7%)
TIERRA CULTIVADA: 34.4%
EXPORTA: Petróleo crudo, aceite de palma, cacao.

BULGARIA

NOMBRE OFICIAL: República de Bulgaria
SUPERFICIE: 110.912 Km2
POBLACION: 8.982.000 habitantes
CAPITAL: Sofía (fundada en el S VIII A.C.) 1.217.024 habitantes
MONEDA: Lev
IDIOMA: Búlgaro
RELIGION: Criptocristianos (34.8%), no religiosos (29.4%), ortodoxos (25%)
TIERRA CULTIVADA: 37.5%
EXPORTA: Maquinarias y equipos, productos alimenticios y bebidas, bienes industriales de consumo, combustibles, minerales y metales.

EDIT PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP

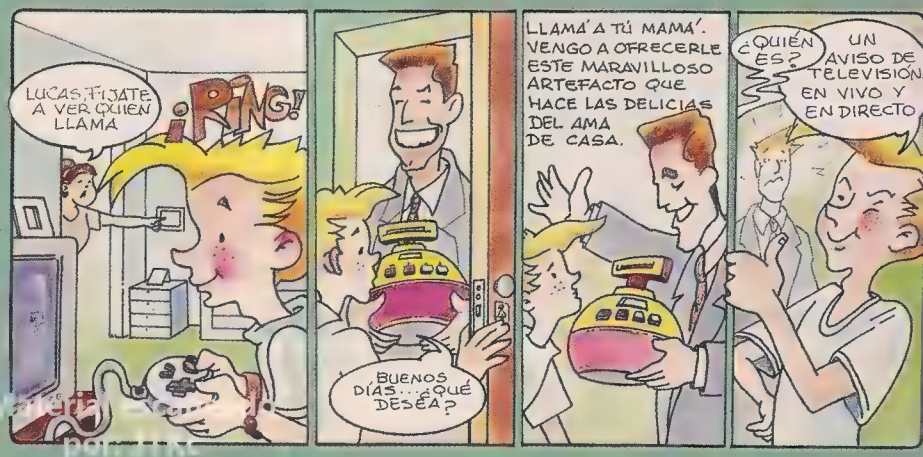
La Columna del Lic. Liberato Verdi

Qué hacer con la basura?

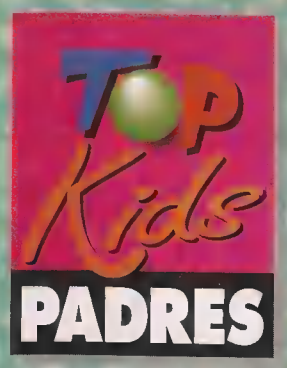
La nunca bien apreciada basura está siendo bombardeada por una campaña de desprestigio. Por radio, televisión y en los diarios aparecen avisos diciendo: "No tire basura en la calle", "No arroje los desperdicios en la vía pública" (que viene a ser lo mismo) o "La basura es lo peor que hay". Un momentito! digo yo, o sea Liberato Verdi. Está clarito que alguien o "alguienes" quieren que la gente mire a la basura con malos ojos, como si fuera una... una basura. Y estos deben ser los ECOLOGISTAS. Saben que yo quiero y respeto a los ecologistas, pero dicen cada cosa! Muy bonito: "No arrojen basura en la calle". Y dónde la vamos a arrojar? En la vereda? Ya lo dije en televisión: "Quieren que guardemos las cáscaras de naranjas, las latas de gaseosa en los bolsillos estos señores? Quieren que meta una botela rota en un zapato y me corte?". Yo, todas las mañanas abro la ventana de mi departamento y arrojo papeles, cáscaras de huevos y basurita en general por la ventana. Tengo la culpa que los queridos desperdicios caigan justito al patio del vecino? No! La culpa es de la ley de gravedad que hace que todo caiga para abajo. Si las cosas cayeran para arriba, sin duda se quejarían los que tienen azotea o los aviadores. Esto es todo. Y recuerden niños: Salven al pasto!

Nota del Dire

Como todo el mundo sabe, y esto dicho con mucho respeto, el Lic. Liberato Verdi está totalmente loco. De todas maneras vale la pena aclarar: Arrojar basura de cualquier tipo en la calle, en los vehículos públicos, hace daño a la ciudad, a nosotros mismos. Te pido que seas una persona consciente de lo que significa cuidar el medio ambiente. Esta ciudad, este planeta merecen que te preocupes por ellos. Ya volveremos a hablar del tema. Aunque Liberato opine lo contrario.



Nuevo Diario Escolar
para
/TOPKIDSCLUB



SUPLEMENTO PARA
GENTE GRANDE

MILLONES DE CHICOS NO PUEDEN EQUIVOCARSE

Los juegos de video se han convertido en un motivo casi central para los chicos de esta década. En Estados Unidos, dos tercios de sus muchachos, entre 7 y 17 años, juegan o tienen su propio sistema de video juegos y la industria del videogame sigue creciendo, superando hoy los seis mil millones de dólares. Esto sería dramático si los juegos fueran simplemente una forma pasiva de entretenimiento. Pero lo que muchos padres ignoran es que los juegos de video pueden hacer mucho más que entretener. Pueden educar.

Una tendencia creciente en el mundo de los video juegos consiste en que el entretenimiento sea, también, educativo. El neologismo creado para designar esa actividad, en lengua inglesa, es "edutainment" y, según nuestro criterio, NINTENDO OF AMERICA INC. está a la vanguardia de este género.

Prometemos que, en el próximo número de TOP KIDS, en el próximo suplemento, ese será un tema que desarrollaremos. Por el momento, nos remitiremos a una serie de consejos para padres, que la propia empresa NINTENDO brinda en uno de sus folletos:

- Inculcarle a los chicos que hay más en la vida que en los video games; jugar al aire libre, leer y otras actividades realizadas junto con el juego de los video games equilibran un estilo de vida balanceado.
- Hay que establecer límites de cantidad de juegos por día.
- Algunos expertos sugieren utilizar los video games como incentivo, recompensas y motivadores para que los chicos respondan positivamente ante el complejo cumplimiento de los quehaceres domésticos, tareas, etc.
- Alentar el juego game interactivo con amigos y hermanos.
- Hacerse un tiempo aparte para jugar con sus hijos.
- Permitir a sus niños que le enseñen acerca de los video games, aumentarán su autoestima dejándoles a ellos ser los expertos.
- Debatir sobre games con sus niños, para ver si entienden el contenido de la historia y de las motivaciones de los personajes.
- Asegurarse de que sus niños se tomen un recreo de los video games: NINTENDO recomienda, por lo menos, uno de diez a quince minutos por cada hora que juegan.

Material escaneado por TK para /TOPKIDSCLUB

Venta directa

Increíble oferta

NIKKO

CENTIPEDE
Vehículo R/C
7 Funciones Trepa
Hasta 45° a baterias recargables

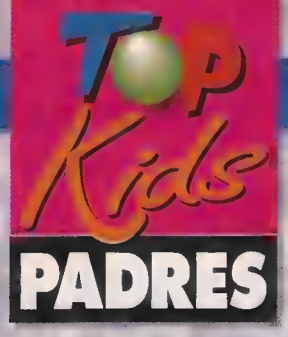
12 cuotas de $ 9.90
más gastos de envío

SONIC THE HEDGEHOG
Vehículo R/C 7 funciones
Espectacular Roll Spin con luz

12 cuotas de $ 11.90
más gastos de envío

Todas las Tarjetas
Pídalo ya al Tel.: (01)- 3141100
MUSICA VISION

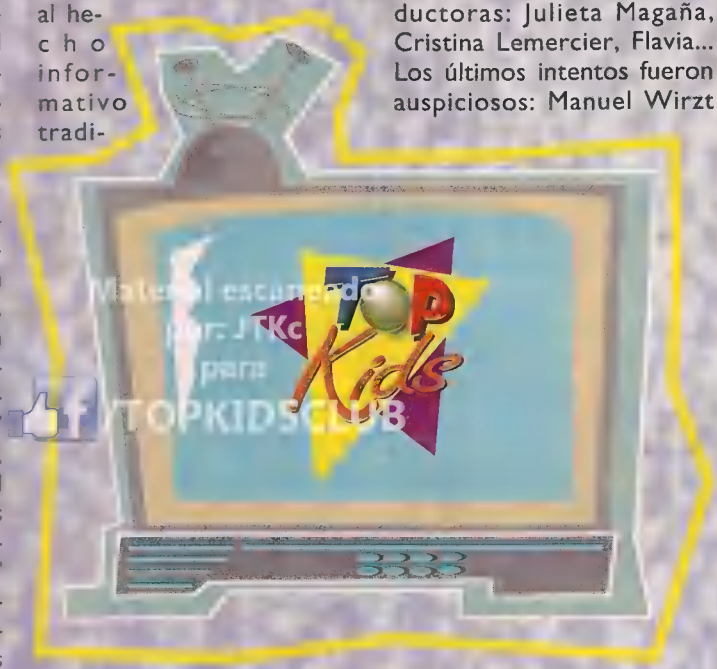
Material escaneado por JTKE para /TOPKIDSCLUB



La televisión y los chicos III

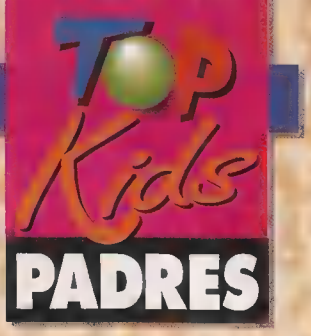
Muchas veces se comparó la televisión con una "hoguera de ideas". Este medio consume más tipos de mensajes y con más velocidad que otros. La preponderancia de un contenido determinado parece obedecer a los dictados de la moda. Las modas llegan, permanecen cada vez menos y luego desaparecen, hasta que se reciclan. Hagamos memoria: en los viejos, viejos tiempos, cuando la televisión nacía en nuestro país, los grandes éxitos –la moda– eran las series. Desde "Mike Hammer" y "Ballinger de Chicago", hasta "Los Vengadores" y "El fugitivo", pasando por "Los Intocables", "El Gran Chaparral", "La caldera del diablo" y la eterna "Bonanza". Después, otros fueron los contenidos. Comenzaron los grandes "shows", se insinuaron las primeras comedias y, casi al mismo tiempo, nacieron los programas kilométricos. A caballo entre las décadas del 60 y 70, los noticieros de televisión crecieron como espectáculo; luego, llegaron los programas periodísticos, regresaron las comedias, para ya, en los primeros años de los 80, nacer los ciclos unitarios con temas comprometidos y los programas de opinión. Lo otro es reciente: programas con entretenimientos donde, como diría Tato Bores, hay que "morir por una casetera"; comedias "familiares" y noticieros donde lo espectacular y truculento reemplaza al hecho informativo tradicional. En el medio, por supuesto, también vimos y vemos almuerzos, gente que se casa, polémicas políticas y programas de humor que apelaron a nuestra inteligencia o que nos tiraron con balas de cañón.

¿Y los programas infantiles? La televisión no fue muy consecuente con estos contenidos, por razones que deberíamos analizar en una nota aparte. Los conductores dieron su estilo y las características, salvo muy honrosas excepciones, no variaron demasiado. Por supuesto, recordamos con mucho afecto al "Piluso" de Olmedo, a Pipo Pescador y a Carlitos Balá. Luego llegaron las conductoras: Julieta Magaña, Cristina Lemercier, Flavia... Los últimos intentos fueron auspiciosos: Manuel Wirzt trajo, con "No te quedes afuera", nuevos aires a los programas para chicos. Su talento para comunicarse con ellos y sus cualidades de cantante y mimo resultaron una combinación fuera de lo común. La propuesta de Reina Reech fue también un impacto en su público. En este caso, las nenas recibieron y reciben un show excelente y nada común. "Bosque de Chocolate", con el múltiple y eficaz Esteban Villareal, y "El agujerito sin fin" completan este panorama con el viejo y querido "Chavo del Ocho".



Como síntesis de este repaso, podemos decir que únicamente ATC mantiene, con éxito, programas infantiles (también nuestro TOP KIDS). Hoy, los chicos, reciben como mensajes "para ellos" los ciclos que están en la franja de 21 a 22. "Amigos son los amigos", "Grande pa", "Son de diez" y todas las comedias "livianas" que pasaron y pasan por ese horario con éxito o fracaso, tienen como destinatario principal a los chicos. No importa si los contenidos, por necesidad de competencia, transitan por temas, hasta hace poco, "prohibidos para menores". Por otra parte, y como afirma cualquier especialista en medios –y observamos con preocupación–, la televisión, al entrar en nuestras casas sin pedir permiso, emite cualquier tipo de mensaje, sin tener en cuenta quién está mirando del otro lado.

Esperemos que esta hoguera de ideas, para procurar contenidos convocantes, no siga arriesgándose como hasta ahora. Un par de décadas atrás, no hubiésemos concebido que se trataran, con tanto realismo, los temas que hoy se tocan. Recuerdo la primera versión de la película "Los amantes", de Louis Malle, con Jean Moreau, que escandalizó a todo el mundo en los 60. Hoy se transmitiría por televisión a las 11 de la mañana. Si esto es malo o bueno es una decisión de los padres. Solamente ellos son responsables de cómo quieren educar a sus hijos y hasta qué punto están dispuestos a dejar que la televisión participe en esa tarea.



La invasión de los medios

Del lenguaje oral al lenguaje escrito (parte II)

Material escaneado por TOP KIDS para TOPKIDSCLUB

En el anterior número de TOP KIDS, en este mismo suplemento comenzamos la publicación de lo que dijimos es una aproximación a la historia de los medios de comunicación social, una historia sintéticamente expresada y que, como toda síntesis, resultará inexacta. De todas maneras, vale la pena entrar en el mun- do de los medios para comprenderlos mejor.

Habíamos quedado con el hombre, por fin, habitado por la palabra. Habíamos hecho referencia a las distintas teorías sobre el origen del lenguaje. Ahora nos toca acercanos al momento en que el hombre concibe la manera de aprisionar las ideas mediante la escritura, salvándola del paso del tiempo y posibilitando superar distancias.

Hay quienes afirman que cuando el primate antropoide encontró la palabra, dejó de ser lo que era. No importa cuándo ocurrió. La comunicación se fue perfeccionando paulatinamente, y la transmisión de significados de una persona a otra alcanzó una escala altamente superior.

La comunicación es calificada por Charles Wright como un proceso fundamental y vital. Fundamental porque toda comunidad humana, en cualquier tiempo, simple o compleja, está fundada en la capacidad del hombre de transmitir intenciones, deseos, sentimientos, conocimientos y experiencias. Por otra parte, dice que es vital en tanto y en cuanto la posibilidad de comunicación con los demás aumenta las oportunidades de sobrevivir. Podemos agregar que la comunicación es indispensable para que el hombre decante su sistema de valores. Imaginemos qué sucedería si el hombre no pudiera sacar provecho a la exteriorización de lo que piensa. Sin duda, dejaría de ser hombre.

En este dar y recibir, en este invadir y ser invadido de la comunicación oral igualitaria, el lenguaje aparece como instrumento interrelacionador que desarrolla el psiquismo del hombre, establece las normas que le serán comunes y procura un sentido para su propia existencia. Y allí, entre el emisor y el receptor que intercambian sus papeles convenientemente, sin otros privilegios que los nacidos de cada personalidad, aparece desde el vamos el medio para conformar el tríptico comunicacional que no nos abandonará a lo largo de este escrito.

Ya tenemos a la palabra instalada en el hombre y a esa palabra permitiendo al individuo convivir con más fluidez, encontrar con los otros mejores y más complejas formas de relación y explicitar sus propias potencialidades mentales. Claro que la palabra le resultaba un instrumento útil, pero limitado, doblemente limitado: en el espacio y en el tiempo. La palabra, por lo tanto, dependía de la memoria: su propia memoria o la de su vocero, encargado de trasladar el mensaje al receptor más o menos lejano, para superar la distancia, y la del relator que lo siguiera a su muerte, para superar al tiempo.

Qué conocimientos podían ser transmitidos de una generación a otra en esta etapa oral? Solamente aquellos elementales y básicos útiles para conservar enseñanzas que terminarían transformándose en patrimonio de la tribu: cómo utilizar el fuego, cuándo y dónde sembrar, cómo cuidar del ganado, qué normas de convivencia respetar, cómo distinguir el poder y honrar a los dioses. El desafío que debió enfrentar el hombre, entonces, fue el de atrapar a la palabra para no dejarla librada a la memoria; tuvo que transformar el lenguaje oral en lenguaje escrito. Y así, a partir de aquel largo y repetido momento, procuró perfeccionar su aptitud para apropiarse de todo el conocimiento sobre el ámbito e incrementar, simultáneamente, la agili-

dad, la claridad y la diversidad de su propio sistema de transmisión de esos y otros nuevos conocimientos.

Si la memoria fue el primer instrumento que utilizó el hombre para preservar la palabra, no debe extrañarnos que su inmediata actitud por entonces, fuera reforzar la memoria. De ahí la importancia de las ceremonias en las sociedades preletradas; la ceremonia fijaba firmemente en la memoria colectiva los grandes acontecimientos tribales. De allí, también, la utilización del quipu o cuerdas anudadas, para recordar lo que se sabía, pero se podía olvidar.

A esta primera etapa Mnemónica sigue la Pictórica, en que los mensajes se transmiten mediante la pintura, la representación de los objetos. Sirven como bases las pie- dras, las rocas de las cavernas, los utensilios, las armas... De la etapa Pictórica se pasó a la Ideográfica en que los signos se utilizan crecientemente en la representación de las ideas, desprendiéndose de las particularidades del objeto a comunicar. La escritura jeroglífica o hieroglífica utilizada por ciertos pueblos del cercano Oriente, especialmente egipcios e hititas, resulta la más representativa de este sistema de comunicación. Por último, tenemos la etapa Fonética. Nace cuando el signo representa un sonido y su máxima forma de codificación primitiva es el alfabeto.

El alfabeto fonético tiene características únicas: en él, las letras carecen semánticamente de sentido, se emplean para que correspondan a sonidos también carentes de significado semántico.

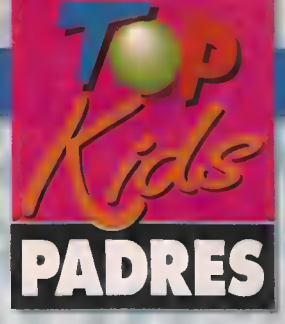
Estas cuatro etapas de la escritura, que se desarrollaron lentamente, produjeron un triple cambio en la comunidad igualitaria de la comunicación oral. Las palabras aprisionadas por el hombre, los conocimientos crecientes que podían guardarse para tiempos futuros, permitieron, en primer lugar, una más compleja organización comunitaria. Al mismo tiempo, la concentración en manos de unos pocos de las nuevas técnicas, hicieron de ellas un instrumento muy limitado de la administración pública y comercial a gran escala, como lo recuerda Dan Lacy. El tercer efecto, consecuencia del anterior, consistió en que la gran mayoría de los gobernados, quedaran fuera de la utilización de la escritura.

Basta con repasar la historia de aquellos pueblos para comprobar que los poderes político y económico se identificaron casi plenamente con el manejo del poder de la escritura. El medio era, esta vez, más contundente y exclusivo, y esa contundencia y esa exclusividad marcaban la relación entre gobernantes y gobernados.

Los soportes materiales de la escritura fueron mejorando paulatinamente. Quedaron atrás la piedra, algunos metales y tablillas que, por ejemplo, los babilónicos, posteriormente cocían al horno para hacerlas más resistentes. Era el turno del papiro, luego el pergamino o la vitela y, mucho más tarde, el papel. El alfabeto fonético libró a la escritura del esoterismo del procedimiento cuneiforme asirio o jeroglífico egipcio, al mismo tiempo que el conocimiento de la nueva técnica dejaba de permanecer en manos de un muy limitado grupo de especialistas para ser propiedad de las clases cultas superiores.

Tuvieron que pasar quince siglos de nuestra era para que la técnica de la imprenta repitiera un mensaje la suficiente cantidad de veces para que, al menos en teoría, pudiera pensarse en la posibilidad de llegar a todos con un mismo contenido. Las líneas de infantería estaban prontas: la invasión en escala estaba a punto de producirse.

Fernando Salas



Juegos para gente grande

PICTIONARY

EL JUEGO EN EL QUE TODOS DIBUJAN

Para dibujar palabras

Uno está tentado de seguir aquella teoría que afirma que, mientras los pueblos orientales son pueblos orales, los occidentales (especialmente los sajones) son visuales. Y no porque creamos a pie juntillas en esa afirmación, sino porque viene muy a propósito para comenzar esta nota. Más allá de que los sajones privilegien el órgano de la vista o no, fueron los ingleses los "inventores" del juego para grandes que hoy nos ocupa: PICTIONARY. No tenemos dudas de que este ya "clásico" juego de mesa fue jugado en otras partes –y en la propia Inglaterra– mucho antes de que un astuto inglés le diera la forma de juego de mesa tal como hoy lo conocemos. El tema es reemplazar palabras por dibujos y comunicarse con la ocasional pareja o con el grupo que comparte la partida, mediante esos garabatos que, muchas veces, solamente transmiten lo mal que dibujamos.

PICTIONARY es un juego entusiasmante. Nuestra cabeza trabaja a mil y nuestra boca permanece cerrada. ¿Cómo puede ser que no entiendan mi mensaje, si mi dibujo lo expresa con claridad? ¿Cómo diablos puedo dibujar la palabra "sugestionar"? ¿Cómo puede ser que a los contrarios les toquen sólo palabras sencillas? ¡No! Están adivinando de casualidad.

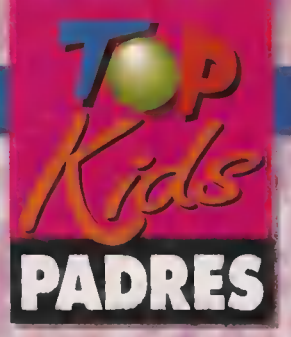
Como PICTIONARY es, por definición, un juego muy visual, la televisión de diversas latitudes lo adaptó a programas de entretenimiento. En Estados Unidos, el programa de PICTIONARY encabezó, hasta hace poco, los "rating" de audiencia. Aquí mismo, muchas veces se apela a este buen recurso. Susana Giménez supo jugarlo con sus invitados con mucho éxito.

Son varios los PICTIONARY que se pueden adquirir en nuestro medio, al modelo tradicional, al avanzado y al juvenil, se han agregado hace poco la edición PARTY y PICTIONARY EN FAMILIA. El modelo PARTY viene con dos pizarras, para escribir con marcador y borrar fácilmente, y se diferencia del juego tradicional en el ordenamiento de las palabras en las tarjetas. Si antes las categorías eran: 1) palabra/animal/lugar, 2) objeto, 3) acción, 4) dificultad, 5) todos juegan, ahora en PICTIONARY PARTY son: 1) películas y canciones, 2) alimentos, comidas y bebidas, 3) expresiones comunes, 4) mundo en general, ciudades, monumentos, etc. 5) personajes reales, personajes de ficción. Las reglas del juego se acomodan a esta variante de dos equipos en disputa, que resulta ideal para jugar como fin de fiesta.

PICTIONARY EN FAMILIA puede jugarse entre dos o cuatro equipos. En cada uno de ellos debe haber, por lo menos, un niño (mayor de ocho años) y un adulto. La ventaja para los chicos es que pueden elegir cualquier palabra de las que están en la tarjeta que les tocó en suerte.

Ésta y otras características hacen de este PICTIONARY un verdadero entretenimiento familiar.

¡Vamos! ¡Anímese! Usted es una persona inteligente y sabe expresarse con dibujos mejor que nadie. PICTIONARY es la manera de demostrárselo a todo el mundo.

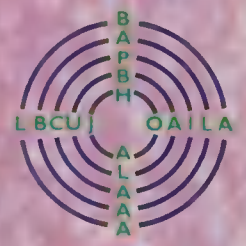


El exprimebochos

Otro suplemento para grandes y otro desafío del "exprimebochos". Estas diez nuevas propuestas demostrarán su grado de inteligencia. También puede demostrar la habilidad que tiene para leer las preguntas con un ojo y las soluciones con el otro.

Juego 1

Cambiar la disposición de dos radios para que en cada circunferencia se lea una palabra con sentido. Éste es fácil, para empezar.



Juego 2

Letras confundidas. Para seguir acertando. Cuatro palabras ocultan nombres de mujer. Otra, no.

A) NEOLAREO
B) TUABTISA
C) ETILDCOL
D) BILARGAE
E) OJSIFANE

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Juego 3

No tan fácil:

R es a N
como K es a: ¿B, F, o M?

Juego 4

Complicado, pero divertido:

NO ASEGURO QUE SEA INSOSTENIBLE NEGAR LO CONTRARIO DE LA VERACIDAD DE LO QUE AFIRMO. ¿Estoy diciendo la verdad, o miento cuando digo esta frase complicada?

Juego 9

Dentro de este círculo hay un número que no tiene nada que ver con los demás. Hay que pensar un rato y darle a la calculadora.

Juego 5

¡Ay, estas series! Aunque, seguro, y ya le encontró la vuelta. ¿Con qué número continúa?

81 6 27 18 9 54 3 ...?

Juego 6

Otra serie, algo más complicada. El número que sigue es el...?

11 7 14 9 27 21 ...?

Juego 7

Una de sinónimos. ¿Cuáles de estas seis palabras son sinónimos?

CLEMENTE - ALEATORIO - SIGNIFICATIVO - ALMIBARADO - FORTUITO - AMBIGUO

Juego 8

Una de banderitas. Encontrar el número que falta en la cabeza.

Juego 10

Para finalizar, una fácil. A qué animal le han puesto la letra equivocada?

OVEJA B
GALLINA C
PERRO D
GATO M
CABALLO R

Soluciones

1 Barajando las radios **ALAA** con **JUGAL** se obtienen las palabras **HOJA, BAUL, MOA, ALBA Y BALA.**

2 La B alrededor de hombre Bautista. Los nombres de mujer son Deborah, Clotilde, Gabriela y Juana.

3 Si, es la N. Como letras están en el orden del abecedario, cada K, en 3 F (más bien muy lejos, en el otro extremo).

4 DICO LA VERDAD, porque mejor lo convierto de la verdad, en algo lo que no lloro. Por lo tanto se refiere la amistad. Y no sólo por lo que una asociación equivoca a que si jamás existiera. Si es verdad, es, en cualquier caso, que no cree que lo estará mañana.

5 La solución es 1A33. A el lo lo divido por 3 = 37. A lo que lo multiplico por 3 = 18. 27 dividido 3 = 9, 18 x 2 = 36, 9 x 3 = 3, 36 x 3 = 162.

6 La solución es 86. 11 = 4 nos da el siguiente número de la serie, 7.

7 Los sinónimos son "idiotas" y "fortuito".

8 Las banderitas están sumando. Por lo que se en la cabeza (7 + 5 = 12, 12 + 4 = 11).

9 El número que no tiene nada que ver con el resto es el 149 (que es el único que no es múltiplo de 7). Además, es el número que quedaría en 77 (149 - 7).

10 A perro, la cola esta es la primera letra de la nos que corresponde a cada animal: Oveja, Gallina, Perro, Gato, Caballo. Si, es PERRO. O algo así.

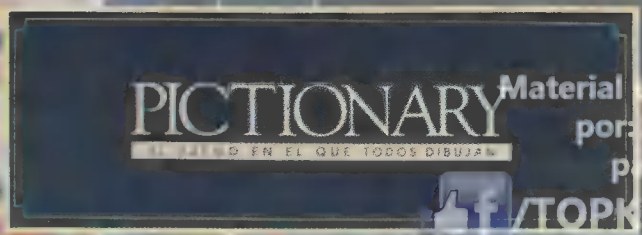
/TOPKIDSCLUB

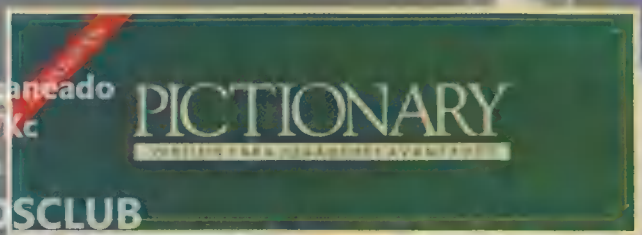
En el Fútbol el clásico de los clásicos es River - Boca.

Para los Juegos de mesa el clásico de los clásicos es

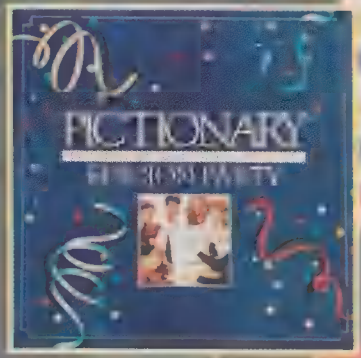
PICTIONARY

EL JUEGO EN EL QUE TODOS DIBUJAN





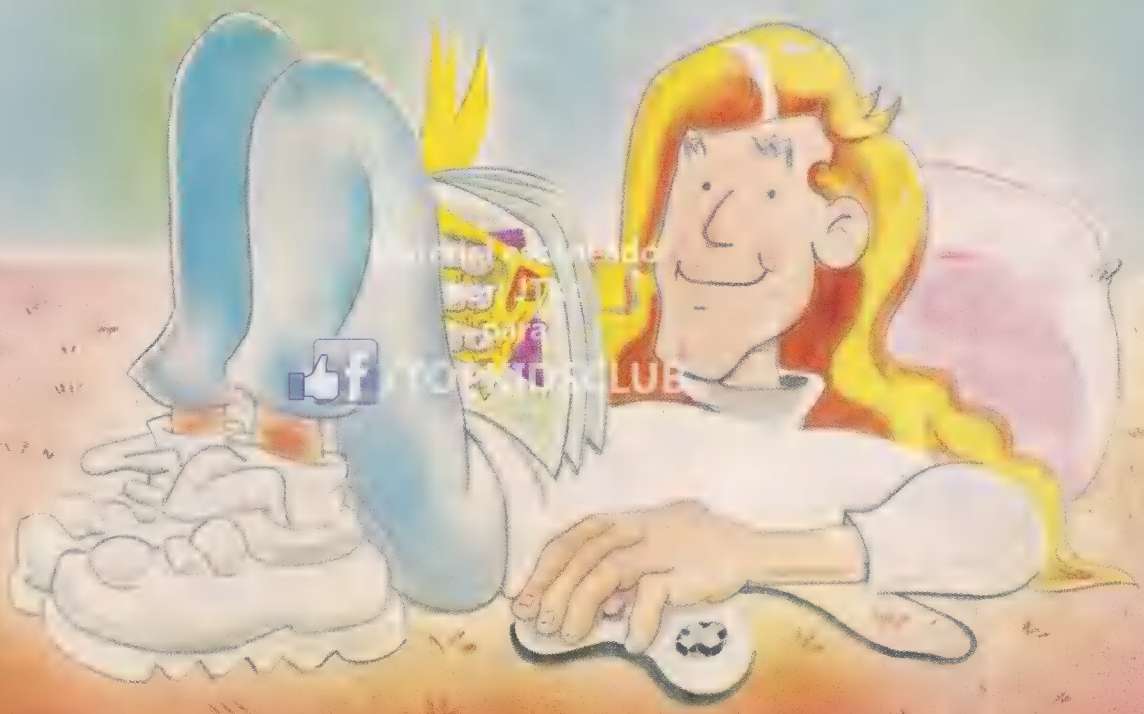
Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB



Sin comentarios

Lógicamente de edukit

PARA LEER Y COMENTAR



- El gato corre a 48 kilómetros por hora. El perro a 32. Suerte para los gatos.
- Alfredo Nobel (1833-1896), inventor de la dinamita, estableció los premios (NOBEL) que se adjudican anualmente, el 10 de diciembre, aniversario de su muerte.
- El nombre Argentina deriva de la palabra latina argentum que significa plata.
- Balanza comercial: es la diferencia de valor entre las exportaciones y las importaciones de un país.
- La serpiente más larga es la llamada pitón. Mide 10 metros de largo. No es aconsejable que la tengas en casa como mascota.
- Acostumbramos a decir "video", acentuando la "e". Lo correcto es "vídeo", con acento en la "i".
- La catarata más alta está en Venezuela y es la llamada "Angel". Tiene cinco mil metros.
- La Tierra tiene un satélite, la Luna. Marte y Neptuno tienen dos, Urano cinco, Saturno 10 y Júpiter 12.

"SCORPION CONTRA SCORPION"

Siete diferencias

UN MONTON DE LETRAS

SCORPION sabe que en ese montón de letras están ocultos los nombres de sus enemigos en el Mortal Kombat. Por qué no lo ayudás a descubrir a Sonya Blade, Johnny Cage, Kano, Goro, Sub Zero, Rayden y Liu Kang?

Material escaneado por: JTKe para TOPKIDSCLUB

A	S	K	W	O	*	R	A	E	S	E	N	P	A
L	O	R	M	L	A	S	P	I	O	*	R	A	E
S	Y	D	E	S	*	L	A	L	Y	D	A	*	O
A	O	G	O	G	O	S	U	R	*	L	A	N	D
D	E	N	A	R	A	*	L	A	W	*	S	D	A
R	I	A	Y	O	L	C	*	S	O	N	D	E	R
L	F	K	O	A	R	S	*	C	I	N	K	A	N
R	E	*	D	I	*	U	R	Y	I	L	*	A	R
*	S	U	L	D	E	B	*	R	N	A	L	S	G
I	O	I	L	D	I	*	L	R	*	N	A	K	O
A	B	L	K	N	H	Z	A	A	N	O	H	N	Y
R	A	Y	N	A	*	E	S	T	D	Y	H	O	*
*	S	O	*	E	N	R	A	Y	D	E	N	L	J
A	J	L	E	O	R	O	G	O	D	O	S	*	A

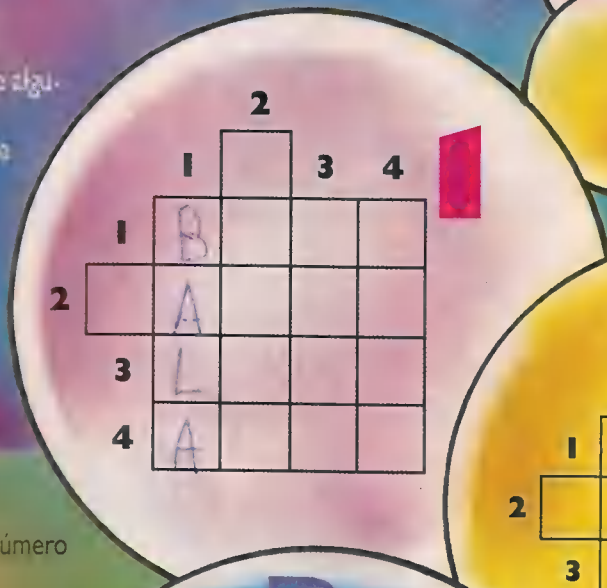
GLOBOS CRUZADOS

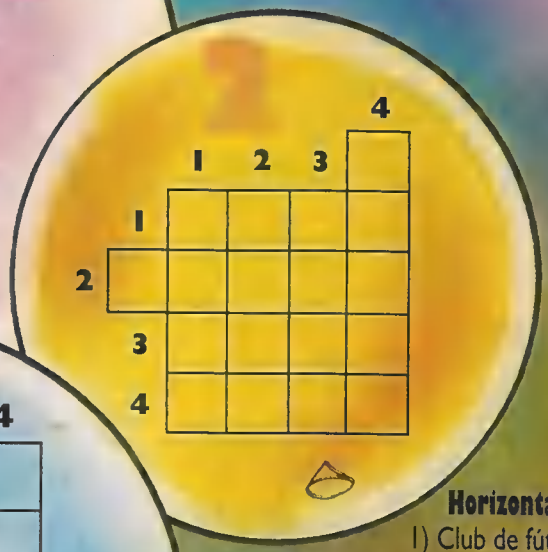
Horizontales

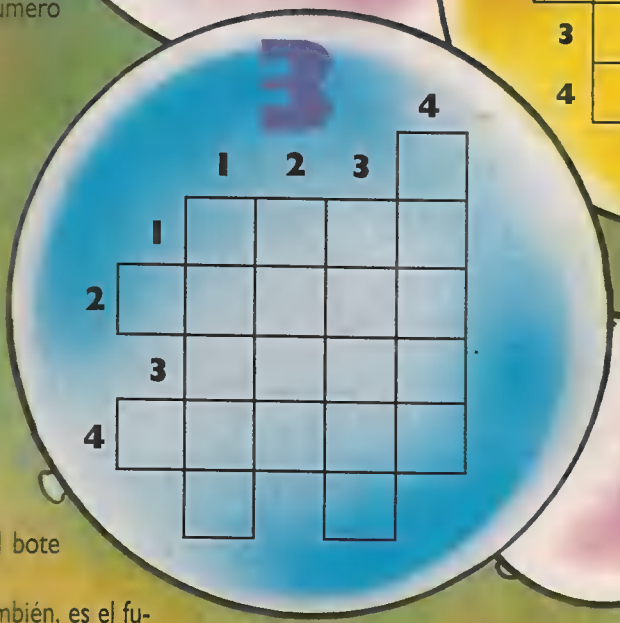
1) Parte de arriba de la cabeza que algunos tienen muy dura.
2) Parte de arriba de los perros que mueven cuando están contentos.
3) Para acertar con bombillas.
4) Parte del cucurucuchito en la parrilla.

Verticales

1) Signo ortográfico, quien no se escondió se embarrina.
2) Algo que sirve para hacer pozos, levantar basura, etc. (plural)
3) Roedor fanático por el queso.
4) Cómo se llama en las barajas el número uno? (plural)







Horizontales

1) Lo que te provocan los chistes rebuenos.
2) Futuro imperfecto del verbo ser, tercera persona. Qué tal?
3) Calificativo que le va justo a tu hermanita cuando hace lo que no debe.
4) Cosas llenas de dedos que tenemos al final de los brazos.

Verticales

1) Lo que hay que hacer para que el bote se mueva.
2) Nombre de un país de Asia que también, es el futuro de un verbo.
3) Sala pero tirando a grandota.
4) Estás enfermo, tomás algún remedio y entonces te... (es esa la palabra que falta).

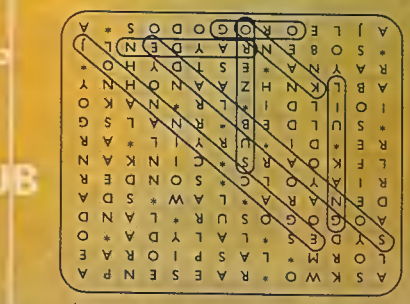
Horizontales

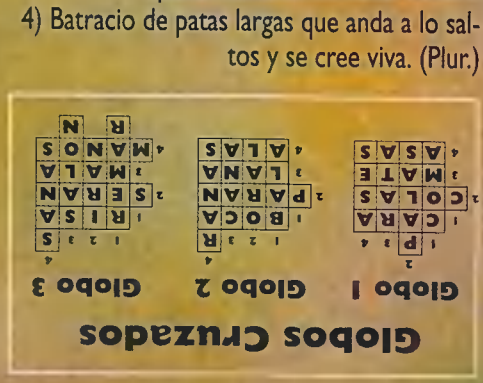
1) Club de fútbol que queda debajo de la nariz.
2) Detienen, ponen de pie, dejan de hacer cosas.
3) Las ovejas la usan de abrigo
4) Los pajaritos las agitan y los aviones las dejan quietas.

Verticales

1) Lo que sale de adentro de un revólver pero que mejor no salga.
2) Cuándo te toman una prueba que no es escrita, cómo es?
3) Esos cabellos que son blancos en papá y que a mamá se los sacás verdes.
4) Batracio de patas largas que anda a lo saltos y se cree viva. (Plur.)

SOLUCIONES





TOP TRICKS: Especial de MORTAL KOMBAT

En este número de TOP KIDS revista inauguramos esta nueva sección en donde encontrarás todo lo necesario para sacarle el jugo a tus games preferidos: trucos, passwords, códigos, mapas, consejos, estrategias y mucho más. Como no queremos seguir deteniéndote, te contamos que esta edición la dedicamos especialmente a Mortal Kombat, Tazmania y S F II.

MORTAL KOMBAT - SNES

Doble fatality

Querés hacer una fatality a tu contrincante y que este siga vivo? Para hacer esto tenés que jugar con Sub-Zero y matar a tu contrincante con un Ice Blast (se hace presionando Abajo, Derecha y B). Si tenés dificultades en hacerlo jugá de a dos y quitales a tu enemigo casi toda la energía (conviene darle cuatro ganchos seguidos). Cuando le quede muy poco hacéle el Ice Blast y si todavía no se murió hacéle otro y otro (hasta que se muera).
Si lo mataste (el juego te dice "Finish him") y si sigue congelado hacéle el fatality (se hace apretando Derecha, Abajo, Derecha y el botón Y). Sub-Zero lo volverá a congelar (un error en la programación hace que se hagan dos copias idénticas del luchador). Luego Sub-Zero romperá una y la otra se descongelará y el luchador seguirá vivo.
Este truco no sirve de mucho, pero es divertido verlo.

MORTAL KOMBAT
TODAS LAS CONSOLAS Y ARCADE

Peleando contra Reptile

En el game Mortal Kombat hay un misterioso personaje oculto llamado Reptile. Su apariencia es idéntica a la de Scorpion y Sub-Zero, solo que de Color verde (aunque es más difícil de matar que a Goro y a Tsan Tsung juntos). Si te animás trata de ganarle y si sos capaz de llegar hasta él te contamos como hacerlo:
1 - Llegá hasta el cuarto round haciendo siempre la Fatality
2 - En el cuarto round NO USES DEFENSA (Start en el Mega Drive y L o R en el SNES) y NO PERMITAS QUE TE PEGUEN
3 - Hace en este round la Fatality.

NOTA: Lamentablemente no es posible pelear contra Reptile con los personajes que necesiten usar defensa para realizar el Fatality (ejemplo: Sonya)

MORTAL KOMBAT SNES

Goro plateado

En este juego encontramos otro error en la programación que permite jugar contra Goro con los colores alterados (parece como si fuera de plata). Para esto hay que llegar hasta el nivel 'Endurance 3' (la tercera lucha contra dos enemigos en el mismo round) y hacer la fatality con Rayden (se hace presionando Derecha, Izquierda, Izquierda e Y). Si te salió, en el próximo round vas a pelear contra un Goro plateado.

MORTAL KOMBAT MEGA DRIVE

Modo de sangre

Si aún no conoces el código que te permite usar el Mortal Kombat en Modo A para que sea igual al de los arcades (con sangre, las fatalities reales y todo lo demás) te contamos ya mismo como hacerlo:

ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, el botón A, DERECHA Y ABAJO

Hacélo en la pantalla de presentación en donde explica los diferentes significados de la palabra código.

STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION - MEGA DRIVE

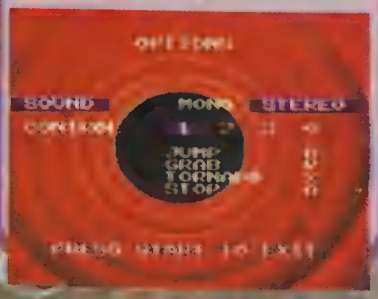
Más velocidad

Las buenas noticias: Cuando el logo de Street Fighter II aparece y los edificios de atrás comienzan a desaparecer apretá ABAJO, Z, ARRIBA, X, A, Y, B y C. Ahora vas a poder elegir (con estrellas) las velocidad en champion mode.
Las malas noticias: para hacer este truco necesitás el joystick especial de Sega de seis botones!

TAZMANIA - SNES

Pantalla de opciones secretas

Presionando Select en la pantalla de presentación podés ir a una pantalla de opciones secreta. Desde ahí podés cambiar la configuración de los controles, o apagar el modo de sonido estereo.



ECCO THE DOLPHIN - MEGA DRIVE

Menú secreto

Este divertido juego acuático parece tener mil pantallas; pero, con este código, vas a poder ir al nivel que quieras, probar los sonidos y más.
Para meter el código hay que pausar el juego (con Start) cuando el delfín esté mirando hacia vos, es decir en la mitad de una vuelta (cuando esté mirando hacia la derecha aprieta izquierda y pausalo antes de que se de vuelta del todo). Después aprieta DERECHA, B, C, B, C, ABAJO, C y ARRIBA.

ACT RAISER 1 - SNES

Passwords

Si jugaste este game habrás visto al prender el equipo que el personaje demuestra sus habilidades en una pantalla que no se encuentra en el juego. Para jugar en ese nivel hay que poner el nivel de dificultad en Hard y meter el siguiente password: BJQX YRKC DLSZ.
También descubrimos un password para los que no quieren (o pueden) llegar hasta el final de este difícil juego, y quieren ver el final: MTkM SkTk HNSH.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

DRAGON BALL Z - SNES

Consejos / Estrategias

Para ganar en este juego de lucha se requiere mucha habilidad y conocimientos. Como primer medida te conviene estudiar las tomas normales y las tomas especiales del luchador que elegís y saber usarlas durante la lucha en los momentos precisos. Lógicamente, esto requiere paciencia y sobretodo mucha práctica, por lo que te conviene jugar y jugar hasta dominarlas. Si no te sale alguna toma tené paciencia, y si después de intentarlo hasta el cansancio seguís sin poder hacerla, no te preocupes, ya que tenés varias tomas más para usar contra tu enemigo.
Si miraste la pantalla habrás visto que abajo de la energía aparece cuanta fuerza tenés. Este medidor es muy importante por tres motivos:
– Si se te acaba tu luchador se cansa, por lo que el otro puede aprovechar y pegarte
– Si no pegas el medidor sube, y si pegas baja
– Si se llena el luchador comienza a titilar, esto indica que podés realizar la toma especial y sacarle gran parte de la energía a tu enemigo.
Como te habrás dado cuenta este medidor puede decidir más de una lucha, así que trata de llenarlo. Te conviene evitar tirar golpes al aire y cuando te quede poca fuerza esquivar a tu enemigo para que se te recargue. También es muy útil defenderte y dejar que tu enemigo te pegue, ya que la energía de él va a bajar y la tuya va a subir mucho más rápido.
Por último te contamos que para ser capaz de ganarle a cada uno de los enemigos también tenés que saber cuáles son las técnicas especiales de todos los demás luchadores, saber defenderte de ellas e incluso contrarrestarlas. Y, para esto se necesita (como te dijimos) paciencia y práctica.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS - SNES

Bonus Stage

En este gracioso y atrapante juego de acción hay una manera de equiparse con las valiosas y necesarias armas e items antes de empezar a jugar. Para esto hay que poner el password BCDF. Esto te llevará nuevamente a la pantalla de presentación. Ahora aprieta Start y jugarás un bonus stage antes del primer nivel. El bonus stage se titula 'Day of the tentacle', como el famoso juego de PC creado por la misma compañía.

SPLATTERHOUSE 2
MEGA DRIVE

Passwords

Querés saber todos los passwords para el game más sangriento para Mega?

NIVEL 2 EDK-NAI-20L-LDL
NIVEL 3 IDO-GEM-IAL-LDL
NIVEL 4 ADE-XOE-20L-OME
NIVEL 5 EFH-NEI-RAG-ORD
NIVEL 6 ADE-NAI-WRA-LKA
NIVEL 7 EFH-XOE-IAL-LDL
NIVEL 8 EDK-NEI-IAL-LDL

NBA JAM - SNES

Passwords

Acá te damos un password para consagrarte campeón de este increíble juego de basquet sin tener que disputar el título de la NBA con los 27 equipos, pero cuidado: ahora tenés que defenderlo!
TZ24LCR XKW5BYY

NOVEDADES: ALLADIN - MEGA DRIVE

Alladin, una de las mejores conversiones de una película a game, es probablemente uno de los mejores games para Mega drive. Sus increíbles gráficos son el resultado de un año de trabajo de tres compañías líderes: Sega, Virgin y Walt Disney. La animación de los personajes fue realizada por los integrantes del equipo de Walt Disney y es tan buena y tan fluida que es casi idéntica a la película.
Cada nivel del juego es un capítulo de la película y para pasarlo Alladin tiene que cumplir con un objetivo determinado, ya sea vencer a algún enemigo o cualquier otra cosa. Nuestro personaje es capaz de realizar en esta aventura cosas tan variadas como deslizarse por cuerdas, tirar manzanas, volar en alfombra mágica y, por supuesto, luchar con la espada.
El game en general es muy entretenido ya que no lo vas a encontrar ni muy difícil n muy fácil. También casi todo el tiempo te vas a encontrar con escenas bastante graciosas como por ejemplo un guardia al que se le caen los pantalones cuando le pegas con una manzana.

EL VEREDICTO

Como dijimos, este game es el mejor juego (o uno de los mejores) para Mega Drive. Los gráficos son inigualables, al igual que la animación (para darte una idea: la animación está hecha a 60 cuadros por segundo –el doble que un programa de TV). Los sonidos también son espectaculares: tiene varias canciones de la película (incluyendo "un mundo ideal") y hay varios personajes que hablan. Realmente un juego que te da ganas de jugarlo.

VEREDICTO TOP KIDS:

Gráficos y sonido:	97%
Jugabilidad:	92%
Dificultad:	75%
Diversión/Desafío:	90%

LO QUE SE VIENE

Sí! En el número próximo te vamos a dar un increíble truco para el Mortal Kombat de Mega Drive que te permite hacer de todo: Pelearte directamente con Reptile, matar de un solo golpe a tu enemigo, efectos especiales, ver los siete distintos finales y muchísimos más.

E.P.

BOCABIERTA

Correo de los chicos

Llegaron las primeras cartas y, tal como prometimos, las publicamos. Un pedido: firmen y pongan la dirección también en la carta. Porque los sobres los mandamos al programa de TV para que participen de los sorteos. Gracias.

DAMIAN, 14 AÑOS DE CAPITAL

Me llamo Damián y tengo 14 años. Les cuento que me encanta su revista y que también esta es mi primera carta a una revista. También les cuento que tengo una Mega Drive, una PC, un Family Game y un Game Gear. Como en el primer número dijeron que aceptaban críticas (BOCABIERTA) aquí les mando una: Quisiera saber por qué la revista es tan cara?

Respuesta

A mi también me parecía bastante cara. Por eso le pregunté al Dire y éste me dijo: "La verdad, 9.90 no es barato para una revista. Pero tenés que considerar que TOP KIDS regala un muñeco que cuesta 12 ó 13 pesos". Como no quedé muy conforme con la explicación agregó: "Para que te quedes más tranquilo en el segundo número agregaremos más páginas, un suplemento para padres y un poster. Te parece bien?".

En su carta Damián nos cuenta también que en el Mortal Kombat hace más de 14 millones de puntos y pregunta si podrá participar en el programa. Por supuesto que podrás participar. Eso sí, avisanos con tiempo cuando vengas.

UN CONSOLERO TOP KIDS

Su revista es fantástica, muy buena y tiene lo que quiere el conso kids. Habrá que mejorar: (no soy crítico). Fuera de Casa. No sé. Es medio medio y no queda bien en la Revi. Sugerimos: Más trucos de juegos, juegos de Nes o Family. Me gustaria que hagan un comentario sobre "Games Top Deportivos", una sección de juegos sports. Porque los chicos dejamos un poco el plataformeo y nos dedicamos al deporte electrónico. Como juego deportivo me gustaría que sea "Tecmo World Cup Soccer, Vol 2", un deporte lleno de acción y emoción con "fauls" y todo, un juego al estilo Fútbol Mágico para Nes y Family.

Respuesta

Gracias por los elogios. Sabés que opinamos lo mismo que vos: "Fuera de Casa" no nos salió bien. A partir de lo que nos decís decidimos sacarla de la revista y ponerla en el suplemento para grandulones. También dedicamos más páginas a los trucos, como vos querés y te prometemos ocuparnos de los juegos sports, como los llamás. Vos prometenos otra cosa: Además de los videos deportivos, practicá deporte en serio. Si ya lo hacés, mejor. Es bueno correr, saltar, respirar aire puro además de jugar en la consola, claro.

UN AMIGUITO QUE NO FIRMA PERO NOS ESCRIBIO

Les escribo esta carta para hacerles un par de preguntas: en el Nº 1 de su revista, en la nota de Johnny Cage, enseñan los golpes exclusivos de este personaje con siglas GB, PA, GA. Me gustaría saber que botones reemplazan estas siglas.

Respuesta

Le pregunté a nuestro querido sabio loco y nos dijo: GA, significa golpe alto; GB, golpe bajo; PA, patada alta; PB, patada baja; D, defensa. Y aquí los comandos para cada joystick: SUPER NES: Y, golpe alto; B, golpe bajo; X, patada alta; A, patada baja; L o R, Defensa. Sin tocar la configuración. MEGA (tres botones): Direccional + A golpe alto; A, golpe bajo; C, patada alta; B, patada baja; Start, Defensa. MEGA (seis botones): X golpe alto; A, golpe bajo; Z, patada alta; C, patada baja; B o Y, Defensa.

UNO QUE COMIENZA DICIENDO "MUY BUENOS DIAS A QUIEN CORRESPONDA:"

Nos felicita y nos hace estas preguntas que contestaremos una por una: 1) Creo que lo que realmente le interesa a los chicos de hoy son video juegos, por lo tanto, sugiero que no pongan tantas cosas de música en la revista y en el programa de TV.

Respuesta

Sabemos que les interesan los vides juegos y por eso agregamos más páginas sobre el tema; pero, no te parece que en la vida de un chico hay más cosas que "joysticks", cartuchos y pantallas?

2) Deseo saber si van a venir Goro y Shant Tsung en los muñecos para coleccionar. También deseo saber si los muñecos van a venir uno en cada número de la revista.

Respuesta

Con Goro y Shang Tsung estamos discutiendo pero así como hoy tenés a Scorpion, en los próximos números recibirás los otros personajes de Mortal Kombat.

3) Quisiera que en la revista y en el programa de TV no le dieran tanta bolilla al juego "Mortal Kombat" y sí a más y más variados videogames.

Respuesta

"Mortal Kombat" es el video game que encabeza casi todas las encuestas por eso le estamos dedicando estos números de la revista y los programas de televisión. Pero, como podés ver en estas mismas páginas, hay más variedad, como vos pedís.

UN CHICO DE VALENTIN ALSINA LLAMADO LUCKY

Lucky es un duro. Dice en su carta: "Hola, soy Lucky y quiero decirles algunas cosas sobre la revista. Primero: el precio me pareció asqueroso". Después nos dió su opinión sobre música, games y juguetes para los rankings, que ya pasamos a la sección correspondiente de la revista.

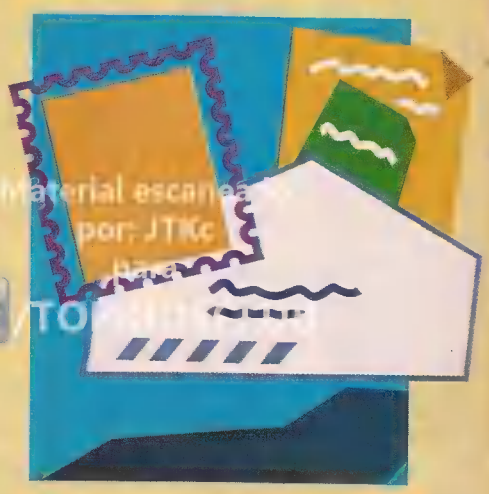
Respuesta

Oye, Lucky. Podrías decir que el precio es "alto", "exagerado", "inadecuado", "caro", "carísimo", "elevado", "costoso", "inapropiado", "abultado", "inconveniente", "injusto", "inconcebible", etc. Claro, dirás: "Es que a mí me parece asqueroso". Está bien, Lucky. A pesar de tus argumentos, que nos parecen valederos te damos la misma respuesta que le dimos a Damián de Olavarría y te agradecemos tus consejos de todo corazón.

PUNTO DE ENCUENTRO

–Hola! Mi nombre es Luciano Abel Baroglia y tengo 12 años de edad y me gustan mucho los video juegos. Quisiera tener amigos y amigas por correo. Si es en el Gran Buenos Aires mejor, así podemos reunirnos algún día; pero, no importa. Los interesados escriban a M. LEGUIZAMOS 76 (1766) TABLADA - PROV. DE BUENOS AIRES.

–Hola, amigos de TOP KIDS. Me llamo Jonathan Andrés Braxs, cumplo 9 años el 21 de abril, soy fana de Mortal Kombat. Quisiera cartearme con otros chicos que tengan ganas, como yo, en compartir juegos e información sobre los juegos nuevos. Estos son mis datos: Catamarca 234, piso 18, Dpto. A, CP 1213. Capital Federal. Tel. 956-0546.

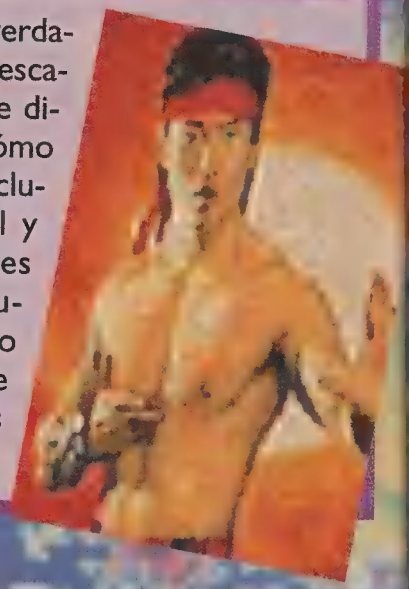


Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Te adelantamos el número 3

El número 3 de Top Kids vendrá con Liu Kang

Sí. Te contaremos la verdadera historia de este pescador y monje shaolín, te diremos cuáles son y cómo se hacen sus golpes exclusivos (Orange Fireball y Flying Kick) y cómo es su golpe fatal. Por supuesto, ese número vendrá con la figura de Liu Kang y montones de novedades.



Alien 3

(si te gustan las emociones fuertes)

Novedad Sega para un jugador que no puede dejar de disparar. La película ha sido llevada al Mega Drive con un argumento como para andar a lo saltos. Los Xenomorfos, monstruos tan espantosos como su nombre, escupen ácido y aparecen no bien te descuidas. En los conductos por donde te enfrentarás a ellos no hay mucha visibilidad, lo que hace más peligrosa la misión. Objetivo: encontrar el Allien nodriza y dejarlo seco... pero sin rencores. El juego es para recomendar a los que tienen espíritu aventurero. Cuidado! Uno de esos bichos está detrás tuyo!

Y hablando de novedades del número 3...

Tendremos una nota sobre accesorios para video games y una nota sobre ROCK & ROLL RACING (que nada tiene que ver con la gloriosa Academia) y que mezcla, como es de suponer, Rock y Carreras. También se hablará de otra novedad: OFF ROAD THE BAJA donde la característica principal no es la velocidad sino sus estupendos gráficos. Estos Video Games y otros que presentaremos , contarán con el "veredicto TOP KIDS" para orientarte.

Comprendiendo los Videogames

Material escaneado por: JTKd
/r/TOPKIDSCLUB

Hoy inauguramos esta nueva sección de TOP KIDS REVISTA en donde hablaremos de aspectos no muy conocidos relacionados con los videogames. También nos vamos a referir a cuestiones algo confusas sobre este tema y te contaremos las novedades que se produzcan en los juegos de videos, para que vayas conociendo todo lo referido a este mundo apasionante.

Por ser esta nueva primera entrega vamos a hablar del VEREDICTO TOP KIDS, el sistema de puntuación de nuestra revista que ya viste en la nota sobre SUPER MARIO de las páginas 10 y 11.

Cada mes salen alrededor de 20 juegos nuevos para cada consola. Con tantos juegos nuevos es difícil saber elegir cuáles son los mejores para vos. Por eso (y para darte una mano) es que TOP KIDS tiene las secciones de games y novedades en donde se analizan los mejores juegos del mercado. Para ayudarte todavia más TOP KIDS decidió dar su VEREDICTO en todos los juegos que se analicen.

Nuestro veredicto u opinión sobre un game puede no siempre coincidir con el tuyo, ya que no tienen por qué gustarnos los mismos juegos. Sin embargo esperamos que nuestro sistema de puntuación te agrade y sea de ayuda.

El veredicto lo daremos a conocer hacia el final de la nota en donde se resumirán las principales ventajas y desventajas del juego con un sistema de puntaje dividido en cuatro áreas:

GRAFICOS Y SONIDO

Aquí puntuaremos el juego por su calidad en gráficos y sonido. La cantidad de colores, la animación de los personajes, la banda sonora y los efectos especiales son algunas de las cosas que se tienen en cuenta.

"JUGABILIDAD"

Con esta palabrita que inventamos señalaremos las características de maniobrabilidad, es decir, la conexión entre lo que se juega y lo que ocurre en la pantalla.

DIFICULTAD

Si un juego es demasiado fácil o difícil para vos, probablemente no te guste. El nivel medio es de 60 ó 70% a 80 ó 90%.

DIVERSION/DESAFIO

La diversión y las ganas de volver a jugar un game es un factor muy importante. Aquí te diremos nuestra opinión.

El sistema de puntaje es del 0 al 100, lo que significa que para que un juego sea considerado bueno (al menos por nosotros) tendría que hallase por arriba de los 60 ó 70 puntos.

E.P.

Top Kids Games Voto por:

1) ____ 6) ____
2) ____ 7) ____
3) ____ 8) ____
4) ____ 9) ____
5) ____ 10) ____

Top Kids Music

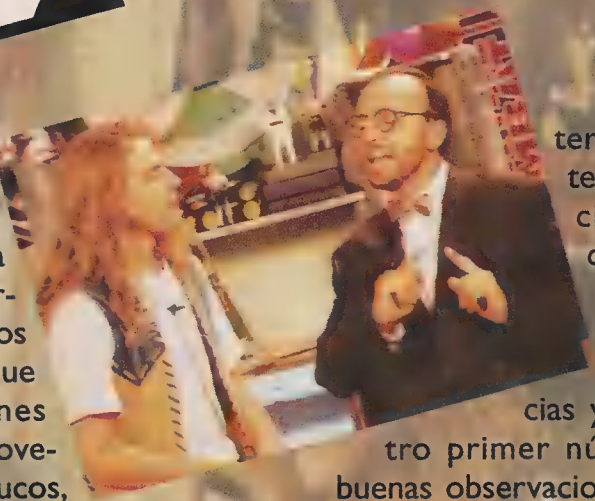
Nacional	Internacional
1) ____	1) ____
2) ____	2) ____
3) ____	3) ____
4) ____	4) ____
5) ____	5) ____
6) ____	6) ____
7) ____	7) ____
8) ____	8) ____
9) ____	9) ____
10) ____	10) ____

Top Kids Toys

Nenas	Varones	Juegos de Mesa
1) ____	1) ____	1) ____
2) ____	2) ____	2) ____
3) ____	3) ____	3) ____
4) ____	4) ____	4) ____
5) ____	5) ____	5) ____

Material escaneado
por JTKe
para
/TOPKIDSCLUB

Una idea bárbara...



TOP KIDS es una revista y es un programa de televisión. Un programa y una revista que inventaste vos. Porque en estos dos medios tratamos de darte lo que te gusta: informaciones sobre video juegos, novedades sobre games, trucos, reportajes a ídolos, rankings que reflejan tus gusto en música nacional, internacional, games y juguetes; deportes y una manera cierta de comunicarte y comunicarnos. Las primeras cartas que llegaron estuvieron llenas de elogios, críticas y sugerencias y, como dijimos en nuestro primer número, al incorporar las buenas observaciones que nos hacen, la revista y el programa van a mejorar mes a mes, semana a semana.

UN CLUB EN SERIO

Top Kids Club es una idea de ustedes

y nosotros trataremos de hacer el mejor CLUB para que se beneficien por ser "socios".

ESTA IDEA ES MUY IMPORTANTE: Por lo tanto serán ustedes, los chicos, los que dirán a qué deberá dedicarse este club. Nosotros ordenaremos las ideas que nos den y agregaremos algunas que se nos ocurran. Para eso, en esta página, además de los cupones para que voten por games, música y juguetes tendrás un cupón sobre el CLUB para que pongas lo que pienses.

NOS PREGUNTAMOS

Qué debe hacer el club? Facilitar que te comuniques (como pasa con "Punto de Encuentro")? Realizar algún tipo de reunión? Darte ventajas en las compras de cartuchos, juguetes, etc.? Tener entrada preferencial a espectáculos? Tener rebajas en tus "salidas"? Seguramente vos serás más ingenioso que nosotros a la hora de pedir. No?

Top Kids Club

¿Cómo tiene que ser el club de Top Kids? _____

_____

_____

_____

¿Qué ventajas tendría que tener?

1) _____

2) _____

3) _____

Nombre Edad DNI

calle _____ Nº _____ Piso _____ Dpto. ___ Tel. (opcional) _____

Cod. Post. _____ Ciudad _____ Prov. _____

Hermanos

Nombre _____ Edad _____

Nombre _____ Edad _____

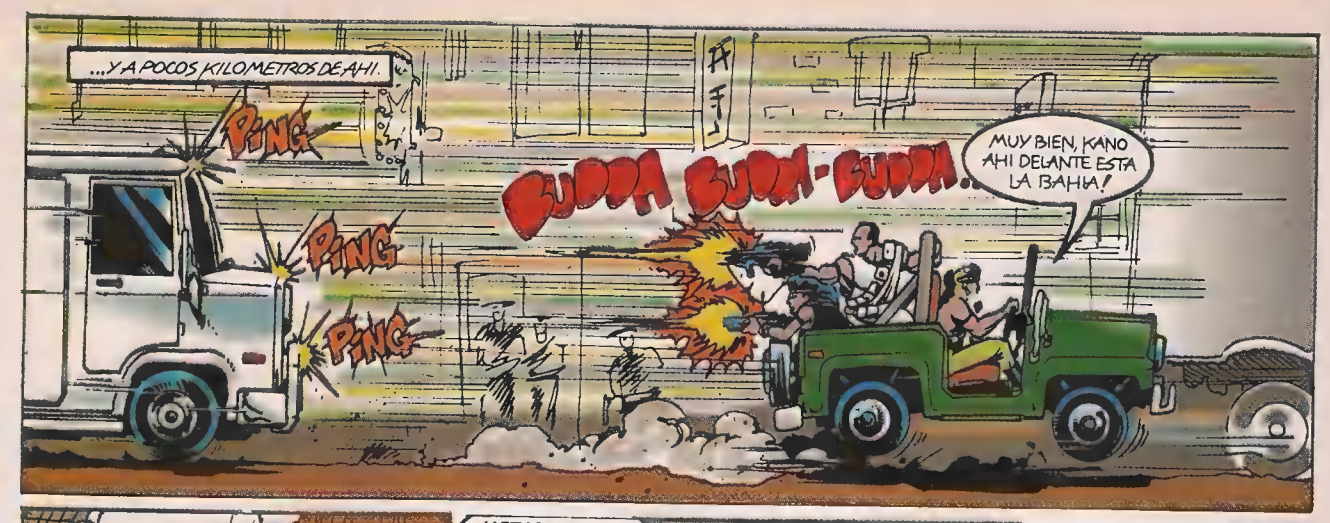
Nombre _____ Edad _____

MIDWAY®

MORTAL KOMBAT™

PARTE II

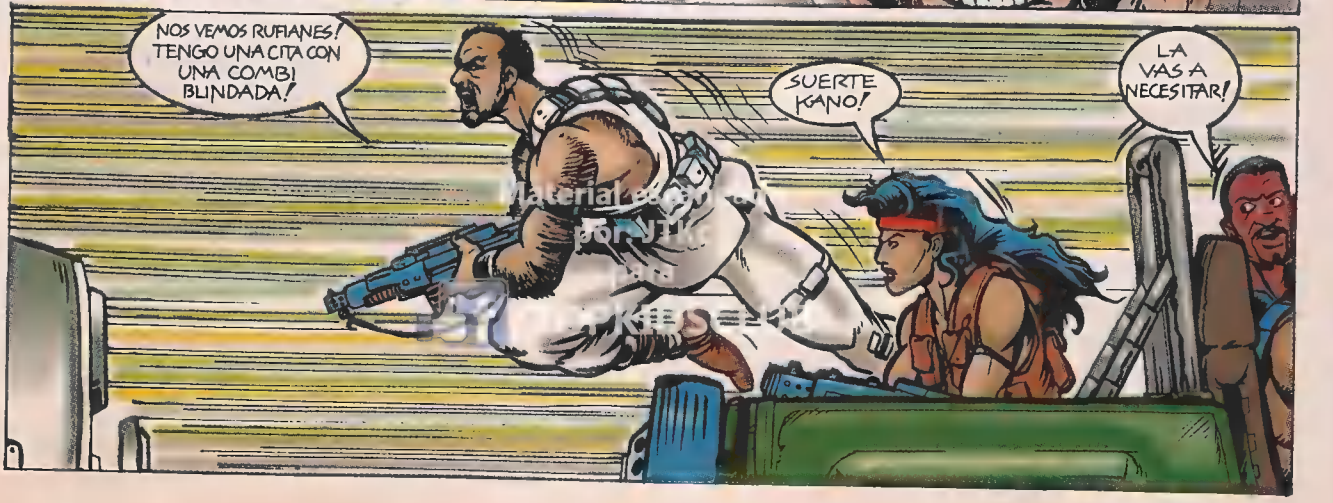
Material escaneado por TOPKIDSCLUB para


...Y A POCOS KILOMETROS DE AHI.
PING
PING
PING
BUDDA BUDA-BUDA.
MUY BIEN, KANO AHI DELANTE ESTA LA BAHIA!

BIEN! PORQUE ESTOS "POLIS" SE ME ESTAN HACIENDO PESADOS.

MEJOR CUIDATE EL TRASERO EN ESE TORNEO... ESCUCHE CIERTAS HISTORIAS SOBRE ESE TAL WANG FUNG.
SE LLAMA SHANG TSUNG Y LE VOY A ARRANCAR EL CORAZON PARA COMERMELO EN EL DESAYUNO.
ESO! CORTADO EN PEDACITOS! KANO! CORTADO EN PEDACITOS.

Y DESPUES DE QUE GANE EL TORNEO QUIERO A LA BANDA DEL DRAGON NEGRO COMPLETA ALLI! Y ME REFIERO A TODOS DESDE SHANGAI HASTA CHICAGO! ESCUCHE QUE EN ESA ISLA HAY UN PALACIO CON PAREDES DE ORO! SAQUEAREMOS LA ISLA POR MESES!


NOS VEMOS RUFIANES! TENGO UNA CITA CON UNA COMBI BLINDADA!
SUERTE KANO!
LA VAS A NECESITAR!

Material escaneado por
/TOPAZCLUB

Material escaneado por JAK para TOPKIDSCLUB

KANO USA LA EXPLOSION PARA DISTRAER A SONYA... Y DE UN INCREIBLE SALTO SE PONE A SALVO A BORDO DEL BARCO DE SHANG TSUNG.

NO PUEDO CREER QUE HAYA ESCAPADO!

QUE RARA MEZCLA DE PERSONAJES HAY EN ESE BARCO SEGURO NO ES EL RESTO DEL DRAGON NEGRO LO QUE VA AHI.

ME PREGUNTO A DONDE VA?

NO MUY LEJOS SI ABRIMOS FUEGO.

NO! PODRIAMOS DARLE A ALGUN PASAJERO. LLAMARE POR RADIO Y PEDIRE UNA LANCHA. DEJAREMOS QUE ESE CASCARON FLOTANTE SE ALEJE Y LUEGO LO INTERCEPTAREMOS.

USBF

HEY. ESO FUE REAL?

NO. FUE UNA ILUSION. PERO... TU ERES JOHNY CAGE!

ME DAS TU AUTOGRAFO?

AL CAER LA NOCHE, EL BARCO ENFILA HACIA EL MAR DEL ESTE DE LA CHINA. KANO SE HA UNIDO A UN GRUPO DE CINCUENTA LUCHADORES. TODOS CAMINO AL TORNEO DE SHANG TSUNG.

...CAMINO A LA AMENAZA MORTAL.

Material escaneado por: JTKE para TOPKIDSCLUB

EN ALGUN PUNTO, EN LA INMENSIDAD DE LAS MONTAÑAS DEL JAPON, SHANG TSUNG ATRAVIESA EXTRAÑAS TIERRAS. QUIERE HACER UNA INVITACION PERSONAL.

RAIDEN! DIOS DEL TRUENO ESCUCHA ESTAS PALABRAS!

HE VIAJADO POR TUS TIERRAS. HABLADO TU IDIOMA. DESAFIADO TU RELIGION, PARA DARTE ESTE MENSAJE:

TE PIDO UNA VEZ MAS...

... QUE ACEPTES ESTA INVITACION Y COMPITAS EN MI NOBLE GRAN TORNEO! O LE TEMES AL PELIGRO DEL COMBATE MORTAL?!

NO LE TEMO A NINGUN MORTAL!!

Y TU TORNEO YA NO ES GRANDE NI NOBLE, IGUAL QUE ESE DECREPITO CUERPO QUE TU ESPIRITU POSEE!

HE OBSERVADO TUS PRACTICAS DURANTE MUCHO TIEMPO SHANG TSUNG. NO ERES MAS QUE UN HECHIZERO RURAL!

YO ACEPTO TU INVITACION PERO TE AVISO QUE...

TODOS LOS QUE SE OPONGAN A RAIDEN SERAN APLASTADOS!

ME PLACE QUE ACEPTES, GRAN RAIDEN. OH... Y POR FAVOR, RECUERDA QUE ESTE TORNEO SE HARA EN MIS DOMINIOS... Y BAJO MIS MIS REGLAS.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

CONTINUARÁ...

Los Cazafantasmas, la serie más importante en calidad y cantidad en juguetes de acción.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

...logicamente de Jocsa

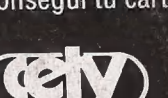
SUPER METROID®

EL JUEGO MAS PODEROSO DE SUPER NINTENDO.

SUPER METROID es el primer juego con 24 megabytes de memoria. Super completo, con back up a batería y un control de juego inigualado por su alta velocidad.

El destino de SUPER METROID es convertirse en uno de los más importantes juegos de todos los tiempos.

Conseguí tu cartucho y preparate para algo grande.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Material escaneado por: Lukc para /TOPKIDSCLUB